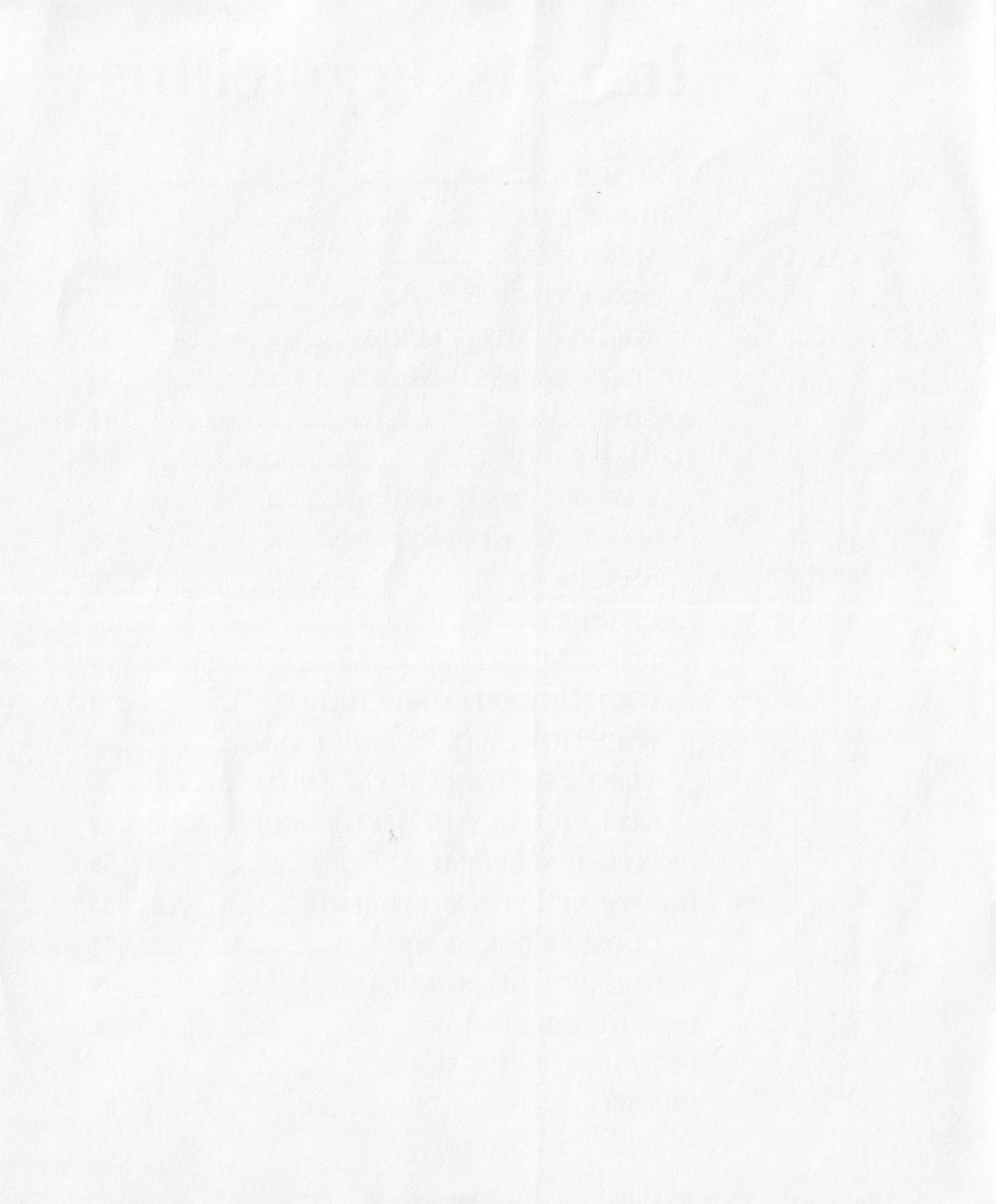
The Lord of the Rings

HANDBUCH





Inhaltsverzeichnis





(Standing left to right) Bruce Schlickbernd, Charles H.H. Weidman III. (Seated l to r) Todd Camasta, Scott Bennie, Troy Miles.



VORWORT

The Lord of the Rings, Volume One, ist ein Computer-Rollenspiel auf der Grundlage des ersten Bandes aus der Trilogie “The Lord of the Rings” (Der Herr der Ringe) von J.R.R. Tolkien. Bei der Übersetzung des Handbuchs ins Deutsche wurde die deutsche Ausgabe *Der Herr der Ringe. Erster Teil: Die Gefährten* in der Übertragung von Margaret Carroux mit den Gedichtübertragungen von E.-M. von Freymann (Hobbit Presse, Klett-Cotta) beigezogen, insoweit die relevanten Passagen in den wenigen Tagen, die für die Übersetzung zur Verfügung standen, gefunden werden konnten.

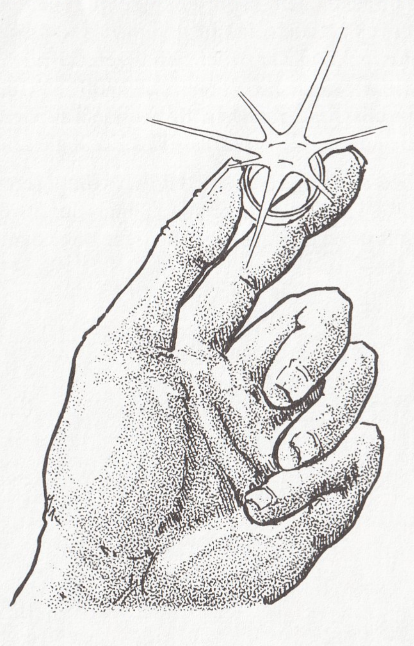
Dieses Handbuch enthält Hintergrundinformationen zum Spiel und zur Welt von Mittelerde im allgemeinen. Es richtet sich an zwei verschiedene Zielgruppen.

LEUTE, DIE DIE WERKE VON TOLKIEN NICHT KENNEN...

Willkommen in Mittelerde. Es ist uns eine Ehre, Sie in eines der größten Werke phantastischer Literatur einzuweihen, die je geschrieben wurden.

The Lord of the Rings ist von enormer Komplexität, enthält Hunderte kurioser Namen, detaillierte geschichtliche Exkurse und zahlreiche andere Elemente, die den Leser zunächst verwirren können. Aus diesem Grund haben wir für Leute, die sich in Tolkiens imaginärer Welt noch nicht zuhause fühlen, vier kurze Übersichtskapitel geschrieben, welche die wichtigsten Vorkenntnisse vermitteln.

- Vorgeschichte
- Das Auenland
- Wichtige Orte im Auenland
- Außerhalb des Auenlandes



Diese Übersichtskapitel geben Ihnen eine Vorstellung der Welt durch die Augen eines Hobbits und enthalten alle Informationen, die Sie benötigen, um sich im Spiel zurechtfinden. Wenn Sie auf neue Namen stoßen, lesen Sie die Beschreibungen zu den Monstern und zur Geschichte und konsultieren Sie das Glossar, und wenn Sie Näheres über den Hintergrund dieser neuen Welt erfahren möchten, dann studieren Sie die entsprechenden Teile dieses Handbuchs oder, noch besser, vertiefen Sie sich in die Werke von J.R.R. Tolkien, die wir Ihnen wärmstens empfehlen.

LEUTE, DIE SICH MIT DEN WERKEN VON TOLKIEN SCHON AUSKENNEN…

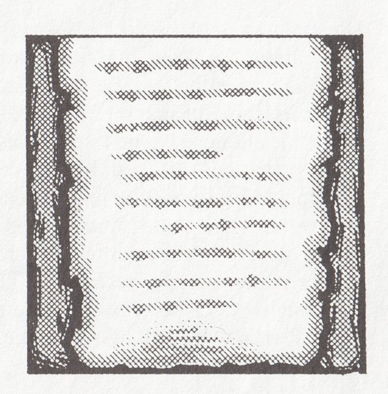
Von dieser Seite erwarten wir die schärfste Kritik! Obwohl Lord of the Rings eines der umfangreichsten Computerspiele ist, die je entwickelt worden sind, war es trotzdem nicht möglich, sämtliche Orte aus Mittelerde einzubauen. Außerdem war es nicht unsere Ab-sicht, Tolkiens Welt ganz exakt zu simulieren, denn dies hätte bedeutet, daß die Lösung für die Eingeweihten allzu einfach gewesen wäre. So gibt es eine Reihe neuer Begegnungen, neuer Spielfiguren und sogar eine oder zwei überraschende Wendungen, die in Tolkiens phantastischem Epos nicht vorkommen. Nicht etwa, weil wir der Meinung waren, Tolkiens Meisterwerk "verbessern" zu müssen (das wäre arrogant und vermessen), sondern weil wir auch für Tolkien-Enthusiasten einige Überraschungselemente einbauen wollten, um den Reiz des Spiels und die Motivation zu erhöhen. Lassen Sie sich also überraschen.

BEMERKUNGEN DES DESIGNERS

J.R.R. Tolkien schrieb seine Trilogie "Lord of the Rings" zwischen 1938 und 1949. Die damalige Welt unterschied sich von der heutigen, die Einstellung der Gesellschaft bestimmten Dingen gegenüber war anders als heute (man denke z.B. an Tabak und an Wölfe).

Wir versuchen, in diesem Spiel die echte Atmosphäre aus Tolkiens Werken wiederzugeben und damit auch die Einstellung des Autors zu spiegeln, nicht unsere eigene. Das Rauchen von Pfeifenkraut war zu der damaligen Zeit noch eine angenehme Erholung, nicht die Nikotinsucht, wie wir sie heute kennen, und Wölfe sah man im Sinne der europäischen Märchen und Sagen als bösartige, menschenfressende Raubtiere, nicht als intelligente soziale Tiere, wie uns dies die neueren Erkenntnisse der Zoologie lehren.

Und noch ein spezieller Hinweis für unsere weiblichen Leser: Bitte verübeln Sie es uns nicht, daß wir der Einfachheit halber durchwegs das männliche Pronomen "er" verwenden. Selbstverständlich sprechen wir "sie" damit genauso an.



FIGURENTYPEN

In "Lord of the Rings, Volume 1" gibt es zwei Typen von Spielfiguren. Eine Spielerfigur (PC = Player Character) ist einer der Gefährten, die auf der Suche nach dem Ring unterwegs sind. Eine Nicht-Spielerfigur (kurz NPC), ist eine Figur, die nicht zu den Gefährten gehört, mit dem jedoch eine Interaktion möglich ist (z.B. ein Tauschhandel, ein Gespräch, ein Kampf oder alle drei). Daneben gibt es in "Lord of the Rings" noch eine Unterscheidung: die Spielerfiguren, die der Gemeinschaft angehören, können als permanente oder als zeitweilige Spielerfiguren definiert werden.

Die permanenten sind die Gefährten aus der Trilogie "Der Herr der Ringe": Frodo, Sam, Pippin, Merry, Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli und Boromir. Sie schließen sich zu einer Gruppe zusammen und bleiben während des ganzen Spiels dabei. Sie können entlassen und getötet werden, aber sie werden die Suche nicht aufgeben. Diese können auch in weitere Programme der Serie übernommen werden, d.h. in "The Two Towers" und "The Return of the King". Die temporären Spielerfiguren können der Gemeinschaft vorübergehend beitreten, doch sie verfolgen ihre eigenen Ziele. Ihre Pfade können sich mit denen der Gefährten kreuzen, und sie werden gerne bereit sein, ihnen zu helfen oder sich von ihnen helfen zu lassen, doch über kurz oder lang werden sie sich verabschieden, entweder wenn sie ihren Auftrag erledigt haben oder wenn ihre eigenen Pläne nicht mehr mit denen der Gefährten vereinbar sind.

Beispiel: Fred Sandyfoot, ein Hobbit von Bree, sucht den Dieb, der seine magische Lampe gestohlen hat. Er ist bereit, sich den Gefährten anzuschließen, wenn diese gewillt sind, ihm zu helfen. Sobald er seine Lampe wieder hat, wird er sich von den Gefährten verabschieden. Wenn die Gefährten Bree verlassen, wird er ihnen sagen, er sei nicht interessiert, aus seiner Heimatstadt wegzugehen und deshalb zurückbleiben. Temporäre Spielfiguren können nicht in die späteren Spielprogramme übernommen werden. Beispiele solcher Figuren sind: Taffy Proudfoot, Bilbo und die Söhne von Elrond.

MERKMALE

Jede Spielfigur in "Lord of the Rings, Volume 1" hat einen Satz von sechs Merkmalen (characteristics). Sie definieren die persönlichen Fähigkeiten und sind wie folgt definiert:

DEXTERITY (DEX) - BEHENDIGKEIT

Das ist die Fähigkeit, sich schnell zu bewegen. Diese Fähigkeit ist besonders im Kampf wichtig; sie bestimmt, wie schnell eine Figur zuschlägt, welche Treffsicherheit sie hat und wie gut sie den Schlägen des Gegners ausweichen kann.

ENDURANCE END - WIDERSTANDSKRAFT

Diese Fähigkeit bestimmt, wieviel eine Spielfigur einstecken kann. Eine Figur mit hoher Widerstandskraft (wie z.B. ein Zauberer) kann sehr viele Verletzungen hinnehmen; Spielfiguren mit geringer Widerstandskraft (z.B. Hobbits) erliegen ihren Verletzungen sehr viel schneller.

LIFE POINTS (LIFE) - LEBEN

Die Lebenspunkte stellen den gegenwärtigen Verwundungsgrad einer Spielfigur dar. Die maximale Anzahl Lebenspunkte sind identisch mit der Widerstandskraft. Ein Figur, deren Lebenspunkte im Kampf unter sechs fallen, ist bewußtlos und schwebt in Lebensgefahr. Sinkt die Punktezahl auf Null, ist sie tot. Spielfiguren, die in Lord of the Rings sterben, können nicht wieder zum Leben erweckt werden, jedenfalls nicht durch eine Zauberformel, die dem Spieler zur Verfügung steht.

STRENGTH (STR) - STÄRKE

Stärke ist die Fähigkeit einer Spielfigur, schwere Gegenstände zu heben. Stärke beeinflußt auch die Wirkung, die durch eine Waffe im Kampf ausgeübt wird. Eine starke Spielfigur kann sehr viel mehr Schaden anrichten. Stärke hilft bis zu einem gewissen Grad beim Schlagen eines Gegners, weil man seine Blockierung oder sein Schild wegstoßen kann.

LUCK - GLÜCK

Glück ist... naja, man sagt, es sei besser, Glück zu haben, als gut zu sein. Glück ist ein ungreifbares Attribut, das von der Laune des Schicksals abhängt. Eine Spielfigur mit viel Glück ist schwerer kleinzukriegen als ein Pechvogel. Hobbits sind Spielfiguren, denen das Glück wohlgesinnt ist.

WILLPOWER (WILL) - WILLE

Willenskraft bedeutet geistige Zähheit und Entschlußkraft. Es ist die Fähigkeit, sich nicht durch Objekte böser Kräfte beeinflussen zu lassen, also z.B. durch den Ring. Hobbits haben einen sehr starken Willen.

VERSTÄRKUNG DER MERKMALE

Die persönlichen Merkmale verstärken oder vertiefen sich durch Erfahrung, besonders durch Erfahrung mit den wichtigen Mächten von Mittelerde, bei der Erledigung von Aufgaben, bei Kontakt mit bestimmten Gegenständen usw. Die Erhöhung der Punktezahl erfolgt in diesen Fällen automatisch.

DIE FERTIGKEITEN IN "LORD OF THE RINGS"

Spielfiguren werden nicht allein durch ihre persönlichen Merkmale geprägt. Was zählt ist, was sie damit anzufangen wissen. die FERTIGKEITEN (SKILLS) werden in "Lord of the Rings" in drei Hauptkategorien unterteilt: Aktive Fertigkeiten, Kampffertigkeiten und "Kunden" (spezielles Wissen). Aktive Fertigkeiten kommen nur ins Spiel, wenn der Spieler das Fertigkeiten-Symbol aktiviert und die einzelnen Fertigkeiten einsetzt.Die Kampffertigkeiten verleihen Bonuspunkte in allen kriegerischen Auseinandersetzungen. Spezielles Wissen bedeutet, daß die Spielfigur zusätzliche Informationen über einen Ort zur Verfügung hat. Kampffertigkeiten und Kunden" kommen automatisch ins Spiel, wenn die Spielfigur darüber verfügt, und brauchen nicht speziell aktiviert zu werden.

AKTIVE FERTIGKEITEN

(BOATS) BOOTE: Spielfiguren mit dieser Fertigkeit sind kompetente Seeleute. Sie sind in der Handhabung eines Floßes genauso geschickt wie im Steuern der riesigen Schwanenschiffe der Elben.

(BRAVADO) - "BRAVOUR": (Fähigkeit, andere mitzureißen, zu begeistern). Diese Fertigkeit gestattet der Spielfigur, andere zu beeinflußen. Wenn eine Gruppe ablehnend oder verzweifelt ist, kann eine Figur mit Charisma ihnen neuen Mut geben. Diese Fertigkeit ist in Lord of the Rings, Volume 1, nicht gefragt, wird jedoch in den beiden Nachfolgeprogrammen, "The Two Towers" und "Return of the King" eine sehr wichtige Rolle spielen.

CHARISMA: Verwandt mit "Bravour", beeinflußt jedoch eine einzelne Person, nicht eine Menge. Eine Spielfigur, die Widerstreben zeigt, kann mit Charisma bewegt werden, sich anders zu besinnen. Ein sanftes, freundliches Zureden kann oft ein verhärtetes Herz erweichen.

(CLIMB) KLETTERN: Mittelerde ist ein hügeliges, teilweise gebirgiges Land. Geschickte Kletterer können alle außer den steilsten Felsklippen sicher begehen und andere über solch schwieriges Gelände führen. Die Kletterfähigkeit ist auch nützlich, um in tiefe Löcher hinunterzusteigen (und wieder hoch).

(DETECT TRAPS) FALLEN ENTDECKEN: Der Dunkle Herrscher hat über die Jahrtausende zahlreiche schreckliche Fallen gebaut, und die Geizhälse beschützen ihre Reichtümer mit tödlichen Apparaten. Eine Figur, die besonders geschickt im Aufspüren von Fallen ist, kann die Gefährten rechtzeitig vor diesen Gefahren warnen und die notwendigen Maßnahmen ergreifen.

(DEVICES) APPARATE: In Mittelerde gibt es viele Apparate, manche sind Konstruktionen des Dunklen Herrschers, andere sind zwergischen Ursprungs. Wieder andere wurden vom Zauberer Saruman erstellt. Diese Fertigkeit erlaubt es einer Spielfigur, einen komplexen Apparat zu verstehen und zu benutzen. "Apparate" ist die Fertigkeit, die der Spielfigur die Möglichkeit gibt, Fallen zu entschärfen.

(HIDE) VERSTECKEN: In Mittelerde wimmelt es von Feinden, und manchmal ist Diskretion eine nützlichere Tugend als Tapferkeit. Die Anwendung dieser Fertigkeit kann die Spielfigur für ihre Feinde unsichtbar machen. Sich in offenem Gelände zu verstecken, ist in den wenigsten Fällen angebracht.

(JUMP) SPRUNG: In den Tiefen von Mittelerde befinden sich große Abgründe. Figuren, die geschickt im Weitsprung sind, können diese mit Leichtigkeit überqueren und auch ihre Gefährten sicher hinübergeleiten.

(PERCEPTION) WAHRNEHMUNG: Ein scharfes Auge kann viele der Geheimnisse in Mittelerde lösen. Die Fertigkeit der Wahrnehmung ist nützlich zum Aufspüren verborgener Gegenstände. Im allgemeinen erhält man irgendwelche Hinweise auf verborgene Dinge, weshalb es eine gute Idee ist, die Fertigkeit nur zu benutzen, wenn man ein Versteck vermutet.

(PICKLOCKS) DIETRICH: Viele Bewohner von Mittelerde fürchten um ihre Besitztümer und verwahren sie hinter Schloß und Riegel. Spielfiguren mit "Dietrich"-Fertigkeit können alle außer den ganz raffinierten Schlößern oder solchen, die mit Magie geschützt sind, aufbrechen.

(READ) LESEN: In Mittelerde gibt es viele Sprachen (und noch viel mehr Dialekte und örtliche Variationen). Eine Spielfigur, die des Lesens kundig ist, kann Inschriften und Texte in vielen Sprachen verstehen.

(SNEAK) SCHLEICHEN: Eine Spielfigur mit dieser Fertigkeit kann seine Gruppe dazu veranlassen, sich geräuschlos und sicher an gefährlichen Stellen zu bewegen. Wenn Sie einen Ork sehen, ohne daß er Sie bemerkt, ist es am besten, Sie schleichen sich unbemerkt vorbei.

KAMPFFERTIGKEITEN

Die Leistungsfähigkeit im Kampf ist sehr wichtig. Während jeder, der einigermaßen bei Kräften ist, die verschiedenen Waffen benutzen kann, hat der, der über eine besondere Fertigkeit verfügt, eine bessere Chance, damit etwas auszurichten. Die Kampffertigkeiten sind:

(AXES) ÄXTE: Besondere Schlagkraft bei Gebrauch einer Axt. Ein weitverbreitetes Talent besonders bei den Zwergen.

(BOWS) BÖGEN: Fertigkeit im Bogenschießen. Eine Spezialität der Waldland-Elben.

(BRAWL) HANDGEMENGE: Geschicklichkeit im unbewaffneten Kampf.

(DODGE) AUSWEICHEN: Spielfiguren, die über diese Fertigkeit verfügen, haben einen Vorteil bei der Verteidigung.

(SWORDS) SCHWERTER: Fertigkeit im Schwertkampf. Die meisten der großen Krieger von Mittelerde sind besonders geschickt in dieser Disziplin.

LORE FERTIGKEITEN

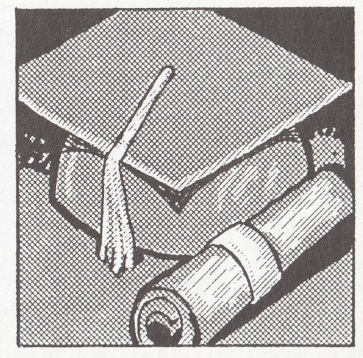
Es gibt auch Fertigkeiten, die vom Spieler nicht aktiv benutzt werden, deren Besitz jedoch trotzdem sehr wertvoll ist. Diese sind die "Kunden" oder "Weisheiten" (Lore Skills). Die Lore Skills werden aktiviert, sobald eine Spielfigur einen Ort betritt, an dem dieses Wissen nützlich ist. Eine Figur, die über die Weisheit der Numenoraner verfügt kann z.B. Ruinen betreten, die von diesem Stamm gebaut wurden, und könnte dann dem Rest der Gruppe etwas darüber erzählen. Dies passiert automatisch; die aktive Anwendung einer Lore Skill taugt nichts. Die "Kunden" in The Lord of the Rings, Volume One sind: Hobbit-Kunde, Elbenkunde, Zwergenkunde, Orkkunde, Waldläuferkunde, Numenoranerkunde, Zauberkunde und Kunde der Dunkelheit. Diese "Kunden" sind das gesammelte Wissen über die Hobbits, Elben, Zwerge, Orks, Waldläufer, Numenoraner, Zauberer und den Dunklen Herrscher.

ERWERB NEUER FERTIGKEITEN

Es gibt zwei Methoden, in "Lord of the Rings" neue Fertigkeiten zu erwerben:

(1) Die häufigste Methode besteht darin, einen Ort zu finden, wo ein Fachmann die Kunde lehrt. Bei Aktivierung des "Einkauf"-Symbols wird eine Liste der Fertigkeiten eingeblendet. Geben Sie dann die Fertigkeit an die Person, die sie lernen soll.

(2) An bestimmten Orten erlernen die Spielfiguren ganz plötzlich eine Fertigkeit, auf magische oder andere Weise. Diese Orte sind sehr rar, und in vielen Fällen zahlt man einen Preis (z.B. raten wir niemandem, die Kunde der Dunkelheit in dieser Weise zu erwerben). Überprüfen Sie von Zeit zu Zeit die Fertigkeitslisten Ihrer Spielfiguren, um zu sehen, ob Sie irgendwelche neuen Fertigkeiten erworben haben.



MAGIE IN MITTELERDE

Magie ist ein seltenes Ereignis in Mittelerde. Viele der Bewohner haben ihr ganzes langes Leben lang nie jemanden eine Zauberformel sprechen hören. Die Regeln der Zauberei sind:

Es wird unterschieden zwischen weißer und schwarzer Magie. Weiße Magie wird von den fünf Zauberern des Weißen Rats angewendet: Saruman, Gandalf, Radagast und zwei weiteren, die in diesem ersten Teil nicht in Erscheinung treten. Verschiedene Formen der Weißen Magie werden außerdem von den mächtigen Elben (wie Galadriel und Elrond) ausgeübt. Die Kinder von Numenor verwenden gelegentlich uralte magische Gegenstände. Die Palantiri, die sehenden Steine von Elendil, sind ein Beispiel eines magischen Objekts, das von den Menschen benutzt wird (Hinweis: diese Gegenstände erscheinen erst im zweiten Programm dieser Serie).

Die Weiße Magie hat einen Preis, den der Zauberkundige in Form von Lebenspunkten bezahlen muß. Jede gesprochene Zauberformel kostet 1d4 Lebenspunkte. Wenn die Zahl der Lebenspunkte soweit abgesunken ist, daß eine Ohnmacht eintritt, verlieren die Zaubersprüche ihrer Wirkung. Die Liste der Zauberformeln, die den weißen Magiern bekannt sind, folgt weiter unten. Die Weiße Magie wird mit dem Segen und der Genehmigung der Valaren angewandt.

Zauberer tragen einen Stab, der ihnen von den Valaren übergeben wurde, als ein Symbol ihrer Autorität. Die Schwarze Magie hingegen ist die Magie des Bösen, die sich von Melkor, dem Herrn der Dunkelheit, ableitet. Der Anwender der schwarzen Magie glaubt, dadurch seine Macht zu verstärken, während in Wirklichkeit seine Seele dadurch korrumpiert wird. Die Schwarze Magie wird typisch von den Ringwraiths und ihren Lehrlingen verwendet, also von bösen Hexern. Es sind die Menschen, die oft der schwarzen Magie huldigen, aber Gandalf hat angetönt, daß auch die Orks Zaubersprüche gesprochen und schwarze Magie gelernt haben. Kurz gesagt: Magie ist schwach, unzuverlässig und gefährlich. Die klügsten Zauberer greifen nur in höchster Not zur Magie. Immer unter Berücksichtigung dieses Ratschlags führen wir hier die Liste der gängigsten Zaubersprüche in Lord of the Rings, Volume 1 auf:

WINTERCHILL

Beschreibung: Dieser offensive Zauberspruch schafft einen Bereich der Kälte um ein einzelnes Ziel, so kalt und bitter wie die Schneestürme des Rothorn-Passes. Dieser Spruch wird von den weißen Magiern nur selten verwendet, da die Kälte der nördlichen Winter eigentlich immer die Domäne des Dunklen Herrschers war.

FIREFINGER

Beschreibung: Dieser offensive Zauberspruch kreiert einen Strahl weißer Flammen. Dieser Strahl reicht aus, um die Barthaare eines Warg oder eines schlimmeren Ungeheuers zu versengen. Man weiß, daß Gandalf der Graue diesen Spruch gelegentlich verwendet, anläßlich der seltenen Gelegenheiten, in denen er offen Magie gebraucht.

VINECRUSH
Beschreibung: Dieser offensive Zauberspruch kreiert aus Stein oder Erde ein Rankengewächs, das den Gegner erstickt. Man erzählt sich, er habe auch schon fliehende Gegner am Weglaufen gehindert, doch ist der Erfolg für diesen Zweck nicht garantiert. Vinecrush ist der bevorzugte Zauberspruch von Radagast dem Braunen.

COUNTERMAGIC
Beschreibung: Es gibt viele Orte in Mittelerde, die unter dem Einfluß magischer Kräfte verzaubert sind. Manche Türen z.B. sind durch Magie verschlossen. Zur Zerstreuung dieser Verzauberungen wird in der Regel einen Gegenzauber benutzt. Bestimmte Zauberformeln sind jedoch so stark, daß jeder Gegenzauber wirkungslos bleibt. Rechnen Sie also nicht damit, daß es immer funktioniert.

UNLOCK
Beschreibung: Diese Zauberformel beeinflußt normale Schlösser. Man sagt, sie sei zuverlässiger als sich auf die PICKLOCK-Fertigkeit zu verlassen, aber es gibt manche Schlösser in Mittelerde, besonders die zwergischer Herkunft, die selbst mit UNLOCK nicht geöffnet werden können.

ILLUMINATE
Beschreibung: Es gibt viele dunkle Orte in Mittelerde. Der Erhellungszauber ist die beliebteste Methode unter den Zauberern, um die Dunkelheit zu vertreiben und Licht in die finstersten Löcher zu bringen.

ANIMALSPEAK
Beschreibung: Es gibt zahlreiche Vögel und Tiere in Mittelerde, und oft kann man von ihnen wertvolle Informationen und Ratschläge erhalten. Um ein ausführliches Gespräch mit einem Tier herbeizuführen, kann ein ANIMALSPEAK-Zauber oft Wunder wirken.

HEALINGHAND
Diese Zauberformel kann bestimmte Schäden oder Verletzungen wiedergutmachen, und ist für alle Gefährten der Gemeinschaft wirksam. Sie verleiht ihnen neue Stärke und Lebenskraft.

ERWERB NEUER ZAUBERSPRÜCHE

Da die Zaubersprüche in den Bereich der Zauberer gehören, kann man sie nur von einem solchen oder von einem noch Mächtigeren erlernen (also von den Valaren oder von Sauron). Eine andere Möglichkeit zum Erwerb von Zaubersprüchen gibt es nicht.

WORTE DER MACHT

Magische Zauberformeln, sowohl weiße als auch schwarze, können nur von geschulten und ausgebildeten Zauberern gesprochen werden. Daneben gibt es aber noch eine andere, mindere Art der Magie, die von jedem angewendet werden kann, der das Wissen besitzt. Dies sind die Worte der Macht. Die Worte der Macht dienen zum Anfrufen der großen Mächte von Mittelerde. Angenommen, es befindet sich jemand in einem fürchterlichen Gewitter in Seenot, dann kann er mit Hilfe des Wortes !Ulmo den Valar der Meere (Ulmo) herbeirufen, der sein Schiff vor dem Untergang rettet. Worte der Macht beginnen stets mit einem Ausrufezeichen, da die Verwendung eines solchen Wortes als Anerkennung der Größe und Heiligkeit der angerufenen Macht gilt. Worte der Macht in Lord of the Rings, Volume One sind (u.a.):

!ELBERETH

!ANGMAR

!DURIN

!HELPHELP

!LUTHIEN

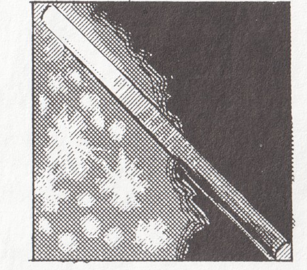
!OROME

!MELIAN

Die Anwendung dieser Worte der Macht zur richtigen Zeit und am richtigen Ort ist mit großem Nutzen verbunden; die Anwendung zur falschen Zeit und am falschen Ort bringt gar nichts. Im Gegensatz zu den Zaubersprüchen verschwinden die Worte der Macht nach einer einmaligen erfolgreichen Anwendung aus dem Inventar.

Worte der Macht werden unter den richtigen Bedingungen automatisch gelernt. Der Anführer – in manchen Fällen auch die ganze Gemeinschaft – lernen das betreffende Wort, welches dann dem “Magie-Inventar” hinzugefügt wird. Es lohnt sich, von Zeit zu Zeit das magische Icon der Spielfiguren zu aktivieren, um zu sehen, was sie Neues gelernt haben.

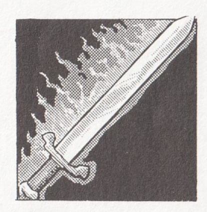
Zu Anfang des Spiels besitzen alle Spielfiguren, die als Gefährten in Frage kommen, das eine Wort !Helphelp. Dieses Mehrzweck-Wort ist nützlich in Zeiten großer Not, aber es ist an Ihnen herauszufinden, in welchen Situationen es verwendet werden muß.



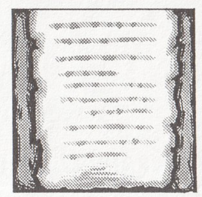
DIE BENUTZERSCHNITTSTELLE

"The Lord of the Rings, Volume One" verwendet die volle Bildschirmfläche, zusammen mit einem "versteckten" Steuerungs- oder Icon-Fenster, das man mit der Leertaste <SB> oder mit der rechten Maustaste anfordern kann. Das Icon-Fenster erscheint dann am unteren Bildschirmrand und enthält die folgenden Icons:

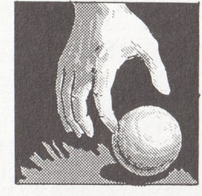
1) KAMPF-ICON Anklicken des Schwertes in einer Kampfszene befähigt die Spielfigur, einen Feind mit der Waffe anzugreifen, die sich mit sich führt.



2) STATISTIK-ICON Blendet statistische Informationen zu der Spielfigur ein, deren Konterfei auf dem Bildschirm angezeigt ist, und außerdem die Geldmenge in Silberstücken, die sich im Besitz der ganzen Gruppe befindet.



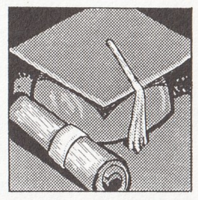
3) AUFNAHME-ICON Dieses Icon erfüllt drei Funktionen: 1) Einsammeln von Schätzen, die der Spieler im Verlauf des Spiels findet, 2) Erwerb von Produkten von einem Händler und 3) Erlernen von Fertigkeiten von einem Lehrmeister, der bereit ist, sie zu vermitteln.



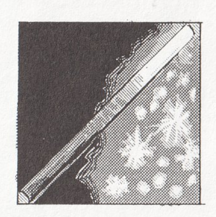
4)VERWENDUNGS-ICON Gestattet dem Spieler, Objekte zu verwenden, einzuhandeln oder fallenzulassen und gibt ihm außerdem Einblick in das Inventar.



5) FERTIGKEITEN-ICON: In manchen Situationen muß eine Spielfigur eine bestimmte Fertigkeit ausüben, z.B. ein Schloß aufbrechen, eine Klippe hochklettern usw. Dazu wird dieses Icon benötigt. Wenn nichts anderes vorgesehen wird, schaltet das Icon auf die Fertigkeiten des Anführers; für den Zugang zu den Fertigkeiten einer anderen Figur klickt man auf das Icon mit der menschlichen Pyramide und wählte die gewünschte Figur. Jedes Gruppenmitglied verfügt über andere Fertigkeiten, weshalb die Gruppe am besten als Team funktioniert.



6) ZAUBER-ICON Mit diesem Icon kann der Spieler Zaubersprüche und Worte der Kraft sprechen. Besitzt eine Figur keine solchen magischen Wörter, ist das Icon nicht aktivierbar.



7) GESPRÄCHS-ICON Anhand dieser Sprechblase kann der Spieler mit den Geschöpfen, die ihm unterwegs begegnen, ein Gespräch anknüpfen. Nach dem Anklicken des Icons erscheint diese Liste von Optionen:

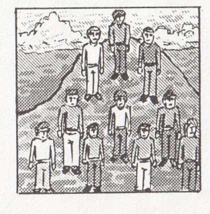
a) RECRUIT (einstellen): Dient dazu, Geschöpfe oder Figuren aufzufordern, der Gruppe beizutreten.



b) DISMISS (entlassen): Die Gruppe kann zu einer Zeit nicht mehr als 10 Leute umfassen. Wenn neue aufge-nommen werden sollen, müssen andere an ihrer Stelle entlassen werden.

c) TALK (sprechen): Es werden Ihnen in Mittelerde immer wieder interessante Leute begegnen, mit denen Sie sprechen sollten. Benutzen Sie die Option QUESTION aus dem Unterverzeichnis, um sie über bestimmte Themen auszufragen (Beispiel: Um die neusten Nachrichten aus der Grafschaft in Erfahrung zu bringen, schreiben Sie bei der Begegnung mit den Hobbits "NEWS".)

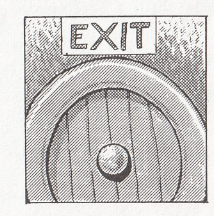
8) ANFÜHRER-ICON In "Lord of the Rings, Volume 1" ist es oft der Anführer, der die Verantwortung trägt, und der Ausgang vieler Begegnungen hängt von seinen Fähigkeiten ab. Benutzen Sie die menschliche Pyramide, um einen neuen Anführer zu bestimmen, wenn dies angezeigt erscheint.



9) FIGUREN-AUSWAHL-ICON: Um auf die Fertigkeiten und Statistiken anderer Mitglieder der Gruppe zuzugreifen, klicken Sie auf dieses Icon. Es wird dann ein Menü mit den Namen aller Mitglieder eingeblendet; zeigen Sie auf die gewünschte Person und klicken Sie darauf. Anschließend benutzen Sie das Fertigkeiten-, das Statistik oder das Zauber-Icon, um die erforderliche Wirkung zu erzielen.



10) ENDE-ICON Wie der Name sagt, zum Beenden des Spiels.



KAMPF

Der Ausgang von Kämpfen wird in "Lord of the Rings" auf dem Bildschirm entschieden. Wenn ein feindseliger Kontrahent auftaucht, haben die Spielfiguren zwei Möglichkeiten: anzugreifen oder wegzulaufen. Zum Angreifen bewegen Sie Ihr Icon nahe an den Feind heran und drücken das Angriffs-Icon, oder drücken Sie das Angriffs-Icon, wenn Sie mit einer Waffe auf Entfernung kämpfen, also z.B. mit einem Bogen. Zum Weglaufen manövrieren bringen Sie die Figur über den Bildschirmrand hinaus in Sicherheit; allerdings ist dies bei manchen Begegnungen nicht möglich (Ringwraiths werden Ihren Figuren in den meisten Kampfsituationen nachstellen). Während eines Kampfes stehen den Figuren all ihre Fertigkeiten zur Verfügung, d.h. sie können Objekte verwenden und eintauschen, Zaubersprüche und Worte der Kraft sprechen, ja selbst ihre speziellen Talente benutzen. Figuren mit hoher Geschicklichkeit sind stets die ersten, die sich rühren und erhalten oft mehrere Chancen, gegen andere, trägere Kreaturen (wie z.B. Trolle), auszuholen.

Die an einem Kampf Beteiligten büßen Lebenspunkte ein. Wenn diese Punkte auf einen Stand zwischen 1 und 5 sinken, fällt die Figur in Ohnmacht und, wenn der Kampf fortdauert, wird sie sterben. Am Ende der Schlacht wird sich einer der Ohnmächtigen mit 6 Lebenspunkten wieder aufraffen. Figuren, die während des Kampfes ohnmächtig geworden sind und zurückgelassen wurden (durch Weglaufen), werden nicht mehr zum Leben erweckt.

Siehe auch die Beschreibung zu den Waffen im Abschnitt zu den Gegenständen.

GEGENSTÄNDE

WAFFEN UND RÜSTUNG

(Mittelerde ist ein gefährlicher Ort. Viele Feinde lassen sich allein mit Waffengewalt bekämpfen.) Die Gefährten können die folgenden Waffen benutzen:

Waffe	Schaden	Schlagwert	STR Min
DOLCH(Dagger)	1d6	GUT	0
SCHWERT (Sword)	1d8	GUT	16
STAB (Staff)	1d6	GUT	7
AXT (Axe)	1d10	NORMAL	20
KEULE (Club)	1d6	NORMAL	8
BOGEN (Box)	1d8	NORMAL	7
FACKEL (Torch)	1d6	NORMAL	0

Erklärung der Begriffe

Schaden: Dies ist das Schadensausmaß (in Lebenspunkten) einer bestimmten Waffe.

Schlagwert: Manche Waffen sind leichter handzuhaben und präziser im Kampf als andere. Mit Schwertern, Dolchen und Stäben kann man den Feind besser treffern als mit anderen Waffen.

STR Min: Manche Waffen sind schwieriger im Gebrauch als andere. Eine Spielfigur kann eine Waffe zur bereitmachen, wenn sie das erforderliche STR-Minimum besitzt. Deshalb sind z.B. Hobbits mit geringer mittlerer Stärke nicht in der Lage, im Kampf ein Schwert zu benutzen.

Dolch: Eine kurze Klinge, in der Größe eines großen Messers, aber kräftiger. Dies ist die Lieblingswaffe der Hobbis im Nahkampf.

Schwert: Eine lange Klinge, die von den Menschen und Elben in Mittelerde über Jahrtausende verwendet wurde.

Stab: Ein langer, dicker hölzerner Stock. Zauberer verwenden Stäbe, doch Gandalf zieht sein magisches Schwert, Glamdring, vor. Der Stab eines Zauberers hat auch noch spezielle Eigenschaften, die weiter hinten beschrieben werden.

Axt: Die bevorzugte Waffe der Zwergen. Äxte sind nicht so präzise wie ein Schwert, können jedoch schweren Schaden anrichten.

Keule: Ein dicker Holzknüppel, der von Rüpeln und von Trolls verwendet wird.

Bogen: Die Lieblingswaffe der Waldelben. Kann Pfeile über große Entfernungen abschießen. Im Spiel ist es in der Regel nicht schwierig, Pfeile nach einem Kampf wieder einzusammeln, weshalb sich ein Zählen der benutzen Pfeile erübrigt.

Fackel: Dienen hauptsächlich als Lichtquellen an dunklen Orten, eignen sich jedoch auch als Waffen, wenn man nichts anderes hat.

Magische Waffen wie Anduril, Sting und andere, die Sie im Verlauf des Spiels antreffen werden, haben höhere Schaden- und Schlagwerte als andere Waffen.

Wenn man sich in einen Kampf verwickeln läßt, empfiehlt sich das Tragen einer Rüstung. Die Gefährten in "The Lord of the Rings, Volume One" haben vier Arten von Rüstungen zur Verfügung. Die Rüstung verringert den Schaden, den man durch den Schlag eines Feindes erleiden kann, eine sehr schwere Rüstung schränkt jedoch die Bewegungsfreiheit im Kampf ein.

Schilde können die schädliche Wirkung nicht gänzlich verhindern, aber sie verbessern die Möglichkeit eines Gefährten, sich zu verteidigen, weil er ein weniger exponiertes Ziel darstellt.

RÜSTUNG	SCHADEN VERR.	WIRKUNG AUF VERTEIDIGUNG
STOFF (Cloth)	1	KEINE
LEDER (Leather)	2	GERINGFÜGIG BEEINTRÄCHTIGT
KETTE (Chain)	3	HINDERLICH
MITHRIL	5	KEINE

Erklärung der Begriffe:

Schaden-Verr: Die Rüstung sorgt dafür daß bei Angriffen der erlittene Schaden verringert wird. Eine Spielfigur, die eine Mithril-Rüstung trägt (die fünf Schadenpunkte absorbiert), erleidet statt 9 Schadenpunkte nur (9-5), also 4 Punkte.

Wirkung auf Verteidigung: Die Wirkung der Rüstung auf die defensive Kraft. Leder reduziert diese nur geringfügig, eine Kettenrüstung jedoch ist eine erhebliche Behinderung (wenn auch ein besserer Schutz).

Stoff: Diese Rüstungsart ist aus sehr schwerem Tuch, das einen Schlag nur in einem geringen Maße abschwächt.

Leder: Diese Rüstungsart ist ein Wams aus dickem Leder zum Abschwächen eines Schlages.

Kette: Diese Rüstung ist ein Kettenhemd, fein geschmiedete Kettenglieder, aufgebracht auf einem Tuch, zum Schutz der Haut. Bietet einen sehr wirksamen Schutz, schränkt jedoch die Bewegungsfreiheit ein.

Mithril: Dies ist die feinste Zwergenrüstung, leicht aber wirksam. Gefertigt aus Mithril, einem Metallerz, das nur an einer einzigen Stelle in Mittelerde geborgen wird: in den Zwergenminen von Moria.

ERWERB VON WAFFEN

Waffen und Rüstungen werden an ganz wenigen Stellen in Mittelerde feilgehalten; während die Hobbits aus dem Auenland mit der Benutzung von Waffen vertraut sind (besonders mit Pfeil und Bogen), so hat man noch nie gehört, daß sie welche verkaufen oder verschenken. Erwarte nicht Waffenladen einfach zu finden, der einzig bekannte Ort Waffen und Rüstung zu kaufen ist vom Schmied in Bree. Die einfachste Methode, im großen un ganzen , Waffen zu erstehen, ist sie in Schatzhorden zu finden. Es gibt ein Gerücht das sich magische Waffen in den Barrow Woods befinden, obwohl dieser Ort sehr gefährlich ist.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Es gibt viele magische Objekte in Mittelerde, doch ihre Wirkung und ihre Fundstellen bleiben ein Geheimnis. Es folgt eine Liste mit einigen Gegenständen, deren Existenz bekannt ist, zusammen mit den Wirkungen, die sie ausüben.

DER EINE RING

Der Eine Ring von Sauron dem Schrecklichen, der im Moment im Besitz des Hobbits Frodo Beutlin ist. Der Ring hat die Fähigkeit, seinen Träger unsichtbar zu machen und sein Leben zu erhalten, obwohl es Gandalf als "Unleben" bezeichnet hat, bei dem man allmählich zu einem Gespenst wird und in die Gewalt des Herrn der Ringe, Sauron, gerät.Der Ring reduziert die Willenskraft eines jeden, der ihn benutzt, und wenn die Willenskraft auf Null abfällt, ist der Ringträger so gut wie tot. Man sagt, der Ring habe einen eigenen Willen und spiele seinem Träger oft böse Streiche, zum Beispiel, indem er versucht, ihm zu entkommen und zum Dunklen Herrscher zurückzukehren. Der Ring ist eine Bürde für jeden, der ihn trägt, weshalb ihn nur Geschöpfe mit extrem starkem Willen überhaupt in die Hand nehmen sollten. Aus diesem Grunde allein empfiehlt es sich, in die Gemeinschaft der Gefährten auch eine Reihe von Hobbits aufzunehmen, weil diese über sehr starke Willenskräfte verfügen.

ZAUBERSTAB

Der Stab der Zauberer ist das Symbol der ihnen von den Valaren übergebenen Macht zur Beherrschung der weißen Magie. In Situationen großer Not kann der Zauberer auf die volle Macht seines Stabs zurückgreifen, was diesen jedoch in der Regel zerbricht. Die Zauberer, die in Besitz eines solchen Stabes sind, sind Gandalf, Radagast und Saruman.

GLAMDRING

Das magische Schwert von Gandalf, welches er während seines Abenteuers mit Bilbo Beutlin in einem Trollenhort fand.

NARSIL/ANDURIL

Dieses Schwert wurde von Isildur während der letzten Schlacht des Zweiten Zeitalters von Mittelerde benutzt, um den Ring von Saurons Finger zu schneiden. Narsil zerbrach in mehrere Bruchstücke. Eine der Aufgaben in diesem Spiel ist es, die Fragmente zu finden und sie in Bruchtal neu schmieden zu lassen. Daraus entsteht dann Aragorns Schwert Anduril.

STING

Dieser mächtige magische Dolch wurde von Biblo Beutlin während seiner Suche mit den Zwergen verwendet und wurde von ihm nach Bruchtal gebracht.

DIE MINDEREN RINGE

Während des Zweiten Zeitalters von Mittelerde schmiedeten Sauron und Celebrimbor viele Ringe der Macht. Die größeren davon wurden weggegeben oder vernichtet, doch blieben zahlreiche mindere Ringe übrig, die den Gefährten bei der Zerstörung des Einen wertvolle Dienste leisten können.

ANDERE ARTIKEL

NAHRUNG

Abenteuer ist die Würze des Lebens, aber für Hobbits (und die übrigen Bewohner von Mittelerde) ist Nahrung lebensnotwendig. Die wichtigste Wirkung der Nahrung ist die Wiederherstellung der Lebenspunkte. Nahrung hilft, Spielfiguren zu heilen, wirkt jedoch nur ein einziges Mal am Tag.

Verschiedene Arten von Nahrungsmitteln haben unterschiedliche Wirkungen; Rationen haben nur einen geringen heilsamen Effekt, aber Lembas, das Wegbrot der Elben von Lothlorien, hat eine starke Heilwirkung. Es folgt eine Liste einiger der Nahrungsmittel aus Mittelerde, zusammen mit ihrer Wirkung auf die Lebenspunkte.

Nahrung	Leben/Tag
Rationen (Rations)	2
Rote Bohnen (Red Beans)	2
Pilze (Mushrooms)	3
Heiße Speise (Hot Food)	3
Zwergenwurz (Dwarfwort)	4
Lembas	6

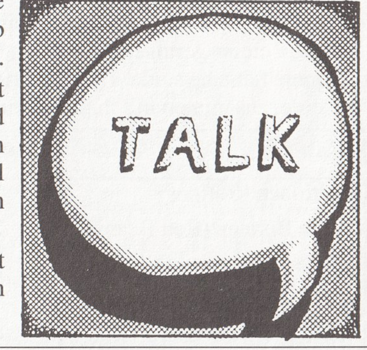
MIRUVOR
Auch als Heiltrank von Imladris bekannt, ist dieses Elexier wirksam gegen Winterstürme und die Kälte der Gebirgspässe und reduziert die Wirkungen des Frostes auf die Gefährten. Wird nun von Elrond vergeben.

ATHELAS
In Gondor als Königsfeind bekannt ist dieses Kraut ein mächtiges Heilmittel. Es ist nützlich in den Händen eines Heilers oder von jemandem, der in Kräuterkunde bewandert ist. Dieses Kraut ist besonders in den Händen des rechtmäßigen Königs von Gondor wirksam.

ZAUBERERS RATSCHLÄGE

Hier einige Ratschläge, die das Spielen von "Lord of the Rings" erleichtern sollten:

1) Spitzen Sie die Ohren bei Ihren Gesprächen mit den NPCs. Selbst eine scheinbar bedeutungslose Aussage kann irgendwann wichtig sein. Notieren Sie sich alles sorgfältig.
2) Stellen Sie sicher, daß die Gemeinschaft immer mindestens eine Fackel mit sich trägt. Die Beleuchtung in unterirdischen Regionen ist von größter Wichtigkeit.
3) Das Auenland ist der geeignete Ort, um sich in bestimmten Fertigkeiten zu üben. Erkunden Sie es sorgfältig, bevor Sie in andere Gebiete aufbrechen. Wenn Sie jedoch vernehmen, daß Schwarze Reiter sich in der Gegend herumtreiben, dann geben Sie schnell Fersengeld.
4) Halten Sie die Hobbits möglichst fern von Kämpfen, wenigstens so lange, bis sie mit Rüstung oder magischen Waffen ausgerüstet sind. Obwohl die Hobbits im Kampf nicht so nützlich sind wie manche andere Spielfiguren, so sind sie doch überaus wertvolle Kumpane und spielen eine wichtige Rolle im Verlauf des Spiels, weshalb man immer welche in der Gruppe haben sollte.
5) "The Lord of the Rings, Volume One" hat eine Reihe von Wendungen und Komplikationen, denen man nicht aus dem Weg gehen kann. Sie können das Spiel durchaus abbrechen und neu anfangen, wenn eine Katastrophe eintritt.
6) Nur weil jemand sagt, daß ein bestimmter Ort gefährlich sei, heißt das keineswegs, daß man sich nicht dorthin wagen darf!



VORGESCHICHTE...

Was schon passiert ist...

Ein friedlicher Hobbit lebte in einer Erdhöhle. Sein Name war Bilbo Beutlin (Baggins). Völlig überraschend wurde er von einem Zauberer namens Gandalf und dreizehn Zwergen in ein Abenteuer verwickelt. Die Zwergen wollten ihre Heimat zurückerobern, die sie vor langer Zeit an einen Drachen namens Smaug verloren hatten. Da Zwerge nicht sehr listig sind (Hobbits jedoch sehr!), wurde Bilbo mitgenommen, um als Dieb Smaugs Drachenhöhle auszukundschaften und auszuspionieren.

Schließlich kam Bilbo von seinem Abenteuer zurück, reich und glücklich. Außerdem trug er einen Zauberring, der ihn unsichtbar machte, und den er anläßlich eines Rätsel-Wettspiels mit einem widerwärtigen Geschöpf namens Gollum gewonnen hatte. Gollum war sehr unglücklich, diesen Ring zu verlieren (er nannte ihn seinen "Schatz"), und er legte einen Eid ab: "Beutlin! Wir hassen es auf immerdar!"

An seinem einundelfzigsten (111.) Geburtstag tut Bilbo seinen Verwandten kund, daß er des Lebens im Auenland (dem Land der Hobbits) überdrüßig sei und vorhabe, sich in die Gegend seiner Freunde, der Elben von Bruchtal (Rivendell) zurückzuziehen. Den Ring vermachte er nach vielem Zaudern und Zögern seinem Neffen und Nachfolger Frodo. Irgendwie war ihm der Ring ans Herz gewachsen, und es fiel ihm schwer, sich davon zu trennen, doch nach viel Drängen von Gandalf ließ er ihn schließlich für Frodo zurück.

Bilbos Widerstreben, den Ring zurückzulassen, beunruhigte Gandalf sehr. Der Zauberer bereiste viele Länder, um herauszufinden, was es mit dem Ring auf sich hatte. Und er fand die Antwort. Es war tatsächlich der Eine Ring, der vom Dunklen Herrscher Sauron als ein Instrument böser Magie geschmiedet worden war. Wer den Ring trug, hatte die Macht, die Welt zu erobern. Aber der Ring verdarb auch jeden, der von ihm Gebrauch machte. Außerdem hatte Gandalf in Erfahrung gebracht, daß der Dunkle Herrscher den elenden Gollum gefangen genommen hatte und wußte, daß der Ring im Besitz eines Hobbits namens Beutlin war. Gandalf kehrte ins Auenland zurück, um dem jungen Hobbit Frodo von seinen Nachforschungen zu berichten.

Sie beschlossen, daß Frodo nach Bruchtal gehen solle, der Heimat der Elben, und daß man dort entscheiden würde, was mit dem Ring zu geschehen habe. (Spätetens) an Frodos Geburtstag (spätestens) würde Gandalf ihn persönlich nach Bruchtal geleiten. Frodo würde den andern erzählen, daß er und seine Familie in den östlichen Teil des Auenlandes umziehen wollten, und stattdessen unbemerkt nach Bruchtal gehen. Falls Gandalf es nicht schaffen sollte, würde Frodo sich allein auf den Weg machen. Gandalf riet ihm zwei Dinge: statt seines eigenen Namens den Decknamen "Unterberg" (Underhill) zu benutzen (weil der Dunkle Herrscher nach einem Beutlin auf der Suche war) und einige Gefährten mitzunehmen, denen er vertraute.

Frodo tat, wie Gandalf befohlen, verkaufte sein Heim, Beutelsend, an seine schreckliche Kusine Lobelia Sackheim-Beutlin und wartete darauf, daß Gandalf ihn an seinem Geburtstag abhole. Aber Gandalf kam nicht. Deshalb muß Frodo eine gefährliche Reise unternehmen, ganz allein. Nur seine Klugheit kann ihn vor den Gefahren schützen, die in Mittelerde lauern.

DAS AUENLAND (THE SHIRE)

Das Auenland ist nach Ansicht der angesehensten Leute das zivilisierteste Gebiet in ganz Mittelerde. Hier leben die Hobbits in Frieden und Wohlstand, weit weg von den Kriegen, welche die menschlichen Völker, die im Süden leben, wie eine ständig wiederkehrende Seuche heimsuchen. Im Auenland hat seit Menschengedenken kein Hobbit einen anderen umgebracht. Wie viele Regionen in Mittelerde, ist auch das Auenland eine grüne, prächtige Landschaft mit rollenden Hügeln, Wäldern und Feldern, die von Bächen und Flüssen durchzogen sind. Überall verstreut liegen kleine Städte. Manche Hobbits leben in Häusern, viele in Erdlöchern, kleinen, bequemen Hobbit-Baue. Obwohl man gelegentlich einem Zwerg begegnet (und ganz selten auch einem Elben), so ist das Auenland doch praktisch ausschließlich die Heimat der Hobbits. Das Leben der Hobbits kreist im wesentlichen um alltägliche Dinge. Ihre Gespräche drehen sich um das Leben im Auenland; dies ist ein Zeitvertreib, der nicht langweilig ist, und wenn man einen Hobbit nach Neuigkeiten fragt, erhält man erstaunlich ausführliche Antworten. Da es den Hobbits jedoch schwer fällt, Wahrheit und Phantasie auseinanderzuhalten, kann man nicht alles, was sie erzählen, als bare Münze nehmen. Der gesunde Hobbitverstand wird jedoch normalerweise entscheiden, was wahr ist.

In diesem Spiel wird das Auenland in zwei Teile unterteilt: westlich des Flusses Brandywein sind Hobbiton und Bywater, die größten beiden Hobbitgemeinden in Mittelerde. Östlich des Brandywein liegt das Bockland, Heimat der Brandybock-Hobbits. Die Hobbits von Hobbiton sind der Meinung, die aus Bockland seien nicht ganz gebacken, weshalb man sich in Hobbiton eine Reihe seltsamer Geschichten über sie erzählt. Umgekehrt halten die Bockland-Hobbits die Hobbiton-Hobitts für sehr merkwürdig, so daß sie sich ihrerseits Gerüchte über diese erzählen. Dies wird im Auenland als vollkommen normal angesehen, und niemand denkt sich etwas Böses dabei.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

FRODO BAGGINS (BEUTLIN): Neffe von Bilbo Beutlin, dessen Eltern bei einem Bootsunglück ums Leben kamen, worauf Frodo von seinem Onkel adoptiert wurde. Nach dem geheimnisvollen und skandalösen Verschwinden seines Onkels aus Beutelsend anläßlich seines 111. Geburtstages erbte Frodo das Gehöft. Er verschaffte sich schnell großes Ansehen, trotz seiner Freundschaft mit Zwergen, Elben und dem Zauberer Gandalf, den die meisten Hobbits als zweifelhaften Charakter einstuften. Frodo ist ein sanfter, friedlicher Hobbit und ein guter Nachbar.

SAMWISE GAMGEE (SAM GAMDSCHIE): Der Sohn des alten Gaffer Gamgee, meist nur als "Sam" bekannt, ist Frodos bester Freund. Samwise arbeitet in den Gärten von Bag Row und ist als einer der kräftigsten Hobbits in Hobbiton sowie als hervorragender Gärtner bekannt. Die einzige Schwäche in Sams Charakter ist seine Vorliebe für Frodos Erzählungen über Elben, Zwerge und Zauberer (die durch Frodos leichtsinnigen Onkel Bilbo auf ihn gekommen sind).

PEREGRIN TOOK (TUK): Peregrin (fast nur als Pippin bekannt) ist der älteste Sohn von Paladin Took, dem Thain des Auenlandes. Pippin ist ein gemütlicher Hobbit, der einen guten Freund abgibt, obwohl er eher unreif und unverantwortlich ist.

MERIADOC BRANDYBUCK: Meriadoc (fast nur als Merry bekannt) ist der einzige Sohn von Saradox Brandybuck, dem Herrn von Bockland. Merry ist ein Jugendfreund von Frodo Beutlin, seinem Vetter, und er und sein Freund Pippin sind praktisch unzertrennlich. Im Gegensatz zu Pippin ist Merry ein eleganter und verantwortungsbewußter junger Hobbit.

GAFFER GAMGEE (GAMDSCHIE): Der alte Gaffer Gamgee ist der Vater von Sam Gamdschie und war über Jahre Bilbo Beutlins Gärtner. Er hat inzwischen Mühe mit dem Hören, ist aber bei den Kneipengesprächen in Hobbiton noch immer ein vehementer und wortgewandter Verteidiger seiner ehemaligen Arbeitgeber, Bilbo und Frodo.

LOBELIA SACKVILLE-BAGGINS (SACKHEIM-BEUTLIN): Das Verhängnis von Bilbo Beutlin und seinem Neffen Frodo. Lobelia ist eine überaus ehrgeizige und snobistische Hobbitfrau aus dem Süden des Auenlandes. Lobelias (inzwischen verstorbener) Gemahl Otho war Bilbos nächster Verwandter und hätte Beutelsend geerbt, wenn Bilbo nicht Frodo adoptiert hätte. Lobelia hegt eine tiefe Abneigung gegen Frodo, seit dem Tag, an dem Bilbo von seinem Abenteuer mit den Zwergen zurückkehrte (als sie und Otho gerade das langersehnte Beutelsend bei einer Versteigerung kaufen wollten). Am Anfang des Spiels hat Lobelia endlich Beutelsend von Frodo erworben, ein Umstand, der die meisten Hobbits im Auenland mit Schrecken erfüllt. Denn Lobelia ist zankhaft und allzusehr auf Status und Protokoll erpicht, und außerdem geht ihr jeder Sinn für Humor ab.

LOTHO SACKVILLE-BAGGINS (SACKHEIM-BEUTLIN): Oft auch Lotho Pimple genannt, ist Lotho ein widerlicher junger Hobbit, der von seiner Mutter Lobelia furchtbar verwöhnt wurde. Lotho ist der Ansicht, daß im Auenland Änderungen vonnöten sind, große Änderungen, und er will der Boss sein, der die Entscheidungen trifft.

TED SANDYMAN: Ein eher unangenehmer junger Hobbit, der besonders von Sam Gamdschie verabscheut wird. Ted leitet die Hobbiton Mill und ist ein Gesinnungsgenosse von Lotho Pimpel und seinen Ideen von den anstehenden Änderungen im Auenland, denn er liebt große, geräuschvolle, raucherzeugende Apparate, die kein Hobbit, der etwas auf sicht hält, in seiner Nähe möchte.

ROSE COTTON: Tochter des armen aber angesehenen Bauern Cotton. Dieses freundliche und bescheidene Hobbitmädchen ist eine besondere Freundin von Sam Gamdschie.

WILL WHITFOOT: Dieser liebenswerte, freundliche alte Hobbit ist der Bürgermeister von Hobbiton. Er versucht, mit allen Leuten auszukommen, selbst mit so schwierigen Charakterenwie Lotho und Lobelia.

FARMER MAGGOT:Dieser zähe alte Bauer reagiert besonders heftig auf Unbefugte, die sein Land betreten.

SARADOC BRANDYBUCK: Der derzeitige Herr von Bockland und Merrys Vater. "Herr von Bockland" ist ein Ehrentitel, der dem Oberhaupt der prominenten Brandybock-Familie zusteht. Er besitzt den einzigen Schlüssel zur Bockland-Heckenpforte.

WICHTIGE ORTE IM AUENLAND

Es folgt eine Zusammenstellung der Orte, die auf der Karte des Auenlandes aufgeführt sind. Es muß dazu erwähnt werden, daß nicht alle Ort im Auenland hier (oder auf der Karte) vermerkt sind.

1. BAG END (Beutelsend):

Das komfortabelste Erdloch im Auenland, die Residenz der prominenten (wenn auch etwas verrufenen) Beutlin-Familie. Dem Gerücht nach lagern in den Gängen die Schätze, die Bilbo Baggins von seiner abenteuerlichen Fahrt mit den Zwergen mitbrachte.

2. GAFFER GAMGEES LOCH:

Dieser bekannte Hobbit-Gärtner ist einer der stärksten Bürger in Hobbiton. Gaffer steht oft vor dem Eingang zu seiner Erdhöhle, winkt den Vorbeigehenden fröhlich zu und grüßt.

3. EAST WOODS RUINS (OSTWALD-RUINEN)

Der Ostwald ist ein dunkler und gefährlicher Ort, an den sich kein vernünftiger Hobbit wagt. Die Ruinen gehen auf einen König zurück, und die Hobbits haben sie in Ruhe gelassen. Niemand weiß, was für dunkle Gefahren dort lauern.

4. THE MILL (DIE MÜHLE)

Hier malen die Hobbits ihr Getreide, um sich aus dem Mehl ihr Brot zu backen. Die Mühle ist eines der schönstenWahrzeichen von Hobbiton.

5. HOBBITON INN (GASTHAUS)

Der Hobbiton Inn ist eines der beliebtesten "Wasserlöcher" im Auenland, voller Frohsinn und guter Gesellschaft... und natürlich auch der beste Ort, um Gerüchte zu hören und in Umlauf zu bringen.

6. GREEN DRAGON TAVERN (TAVERNE ZUM GRÜNEN DRACHEN)
Ein weiterer beliebter Treffpunkt im Auenland, eine Taverne, deren Ale im ganzen Auenland nicht übertroffen wird. Ebenfalls ein guter Ort für Gerüchte.

7. GREAT ROAD GOODS (SPEZEREIEN FÜR DIE GROSSE STRASSE)
Jolly Proudfoot's Krämerladen mit einer Vielfalt von Produkten bester Qualität. Jeder, der zu einer Reise aufbricht, sollte sich hier eindecken.

8. THE GRANGE (BAUERNHOF)
Dieser Hof wird von Bauer Grubb betrieben, einem durch und durch anständigen Hobbit, so vernünftig wie ein Hobbit nur sein kann, auch wenn sein Sohn Freddi des öftern mal in der Patsche sitzt.

9. MATHOM STORE
Wenn ein Hobbit Geburtstag hat, verlangt es die Tradition des Auenlandes, daß er Geschenke macht, und nicht welche bekommt. Der Mathom Laden hat ein reichhaltiges Angebot an Geschenken, obwohl manche davon von beschränktem praktischem Nutzen sind.

10. GREEN HILL COUNTRY (GRÜNHÜGELLAND)
Eine herrliche Landschaft mit rollenden Hügeln und Bäumen, eine Gegend, wo die Hobbits in ihrer Freizeit spazierengehen. Es gibt hier merkwürdige Ruinen und gelegentlich Begegnungen mit Elben, beides Dinge, die von den vernünftig-bodenständigen Hobbits ignoriert werden.

11. BUCKLAND BRIDGE (BOCKLAND-BRÜCKE)
Der Fluß Brandywein ist sehr breit, und es gibt nur zwei Möglichkeiten, ihn zu überqueren. Der weitaus beliebteste Weg ist die Brücke (besonders für Hobbits, denen Boote nicht geheuer sind).

12. FARMER MAGGOT
Einer der vernünftigsten und gelehrtesten Hobbits in der Gegend. Farmer Maggot konzentriert sich darauf, die besten Pilze in Mittelerde zu züchten. Sein Gehöft wird häufig von Hobbitkindern heimgesucht, die der Pilzversuchung einfach nicht widerstehen können, obwohl mit den Hunden nicht zu spaßen ist.

13. BUCKLAND FERRY
Der zweite Weg, den Fluß Brandywein zu überqueren, ist die Bockland-Fähre. Diese Übersetzungsmethode ist nur für Hobbits, die abenteuerlich genug sind, um eine Bootsfahrt nicht zu scheuen. (In Wirklichkeit gefällt den Hobbits aus Bockland das Bootfahren, und das ist einer der Gründe, weshalb die Hobbits aus Hobbiton sie für ein wenig verschroben halten.)

14. COTTON FARM

Dies ist die Heimstätte von Farmer Cotton und seiner Tochter Rose.

15. BRANDY HALL

Das größte Haus in Bockland, Heim der prominenten Brandybuck Familie. Brandy Hall wird von Saradox Brandybuck, Meriadocs Vater, und und seiner bodenständigen Frau Esmerelda bewohnt. Brandy Hall ist für die meisten Leute zu nahe am Alten Wald (siehe außerhalb des Auenlandes).

16. BUCKLEBURY TAVERN

Die beliebteste Taverne in Bockland, seltsame Gäste von außerhalb des Auenlandes (z.B. Zwerge), die durch Bockland reisen, steigen hier häufig ab.

17. HEDGE GATE

Dies ist der private Eingang der Brandybocks zum Alten Wald.

AUSSERHALB DES AUENLANDES

1. THE OLD FOREST (DER ALTE WALD)

Dieser dunkle und schreckliche Wald ist bei den Hobbits des Auenlands gefüchtet. Nur die waghalsigsten Brandybucks wagen sich herein, und wenige gehen viel weiter als die Pforte. Während es zweifelhaft ist, daß die Geschichten über Goblins, Wölfe und böse Zauberer, die hier lauern sollen, wahr sind, ist es dennoch ein ominöser Platz, dessen Bäume jene hassen, die unter ihren Ästen gehen. Mehr als ein Hobbit, der je hierhergekommen ist, wurde niemals mehr gesehen. Man sagt, daß sich die Brandybocks gut auskennen im Wald.

2. BARROW DOWNS (HÜGELGRÄBER-HÖHEN)

Diese Hügel stehen in noch schlimmerem Verruf als der Alte Wald. Es sind die Gräber der alten Könige, welche von den bösen Geistern bewohnt werden, die als Hügelgräbewichte (Gespenster) bekannt sind. Man weiß von keinem Hobbit, der eine Begegnung mit einer solchen Kreatur je lebendig überstanden hätte. Der Legende nach liegen in den Gräbern große Schätze begraben.

3. BREE

Bree ist eigentlich eine Agglomeration von vier Dörfern: Archet ist das nördlichste, Staddle das südliche, während Bree und Combe, die direkt hinter der schützenden Breewand liegen, ineinander verschmolzen sind. Bree ist die Heimat für Hobbits und Menschen, die zu einer

friedlichen Gemeinschaft zusammengewachsen sind – der einzige Ort in ganz Mittelerde, wo eine solche Koexistenz besteht. Die Gemeinde wird auch von den sogenannten Waldläufern besucht, denen die Leute von Bree Mißtrauen und wenig Achtung entgegenbringen. In den vergangenen Jahren ist die Zahl der Verbrechen in und um Bree ständig gestiegen. Bree ist die einzige Stadt zwischen dem Auenland und der Wetterspitze, ein hervorragender Ort, um Proviant und andere Güter einzukaufen. Seine Bewohner sind mißtrauisch, aber sehr hilfsbereit, wenn es einmal gelungen ist, ihr Vertrauen zu gewinnen. Gandalf hat einige Freunde unter ihnen.

4. FORSAKEN INN

Dieses Gasthaus ist die letzte Taverne (genauer gesagt die letzte zivilisierte Stätte) bis Bruchtal und bekannt für den Komfort der Zimmer.

5. WEATHERTOP (WETTERSPITZE)

Dieser hochaufragende Hügel ist die Stätte alter Ruinen, die von Königen der Menschen vor langer Zeit erbaut wurden. Von der Wetterspitze aus (oder Amon Sul, wie der Berg in der alten Zeit genannt wurde) hat man einen hervorragenden Blick über die Straßen.

6. THE LAST BRIDGE (DIE LETZTE BRÜCKE)

Dies ist die einzige Stelle, an welcher der Fluß Weißquell (River Hoarwell) überquert werden kann. Sie ist (unoffiziell) auch der Eingang zu den Trollshaws, wo ein paar sehr garstige Trolle hausen.

7. DIE TROLLSHAWS

Ein Land der Hügel, Klippen und geheimnisvollen Höhlen, ist dies auch die Heimat der Steintrolle, die zu den gefährlichsten Kreaturen von Mittelerde gehören.

8. THE FORD OF BRUINEN (FORT BRUINEN)

Der einzige Weg, den Fluß Lautwasser oder Bruinen zu überqueren.

9. RIVENDELL (BRUCHTAL)

Die Heimat von Elrond und den Elben. Diesen Ort zu erreichen, ist das Ziel des ersten Teils des Spiels.

10. REDHORN PASS (ROTHORN-PASS)

Ein Gebirgspaß, berüchtigt für sein unfreundliches Klima und die häufigen Schneestürme. Der südlichste Paß des Nebel-Gebirges.

11. MORIA

Alte von den Zwergen erbaute Bergwerkstollen, tief im Herzen des Nebel-Gebirges.

12. LORIEN

Eine Elbenfeste, östlich des Rothorn-Passes und den Bergwerken von Moria.

13. MORDOR

Das Schwarze Land, Behausung des Dunklen Herrschers Sauron. Mordor wird erst im dritten Spiel dieser Programmtrilogie erreicht. Das letzte Ziel ist es, den Einen Ring von Sauron in den Vulkan zu werfen, aus dem er stammt, den Berg des Schicksals (Mount Doom).

GESCHICHTE VON MITTELERDE

Obwohl nicht von gleicher Bedeutung wie die kürzlichen Entwicklungen im Auenland und die großen geschichtlichen Ereignisse wie etwa die Schlacht von Bywater, so kann sich doch ein Studium der Geschichte von Mittelerde für die Hobbits als lohnend erweisen. Die Geschichte von Mittelerde ist extrem lange und komplex; an dieser Stelle beschränken wir uns auf eine gekürzte Fassung des Roten Buches.

DAS ERSTE ZEITALTER

Am Anfang war Iluvatar, auch Eru ("Der Eine") genannt. Er erschuf alle Dinge aus seinen Gedanken. In seinem Bestreben, etwas aus dem Nichts zu schaffen, erschuf er seine Diener, die Valaren und die Maiaren und brachte sie zusammen in einer großen Musik, welche die Erschaffung und das Schicksal von Mittelerde umfaßte. Diese Geister stiegen auf Mittelerde herab, um die Welt zu erbauen, in Übereinstimmung mit der Musik, die Eru komponiert hatte, und unter Einbeziehung ihres eigenen künstlerischen Beitrags. Doch es gab einen unter den Valaren, den größten der Geister, Morgoth, der versuchte, seine eigenen Vorstellungen in Mittelerde zu verwirklichen, und diese waren Erus Absicht entgegengesetzt. Es waren Gedanken des Bösen. Morgoths Bosheit war mächtig, und er konvertierte viele der Maiaren zu seinen Ansichten, vor allem die Geister der Flamme und des Schattens, die sog. Balrogs, und Sauron, den Betrüger.

Mit der Zeit wurden nach Erus Plan die Elben geboren. Die Valaren, die ihre Freundschaft erringen wollten, luden sie in ihr Land von Valinor ein. Und die Elben kamen und lernten von den Valaren. Der größte unter diesen Elben war Feanor, der die Silmarils schuf, drei lichte Edelsteine, welche die lebendige Ausstrahlung der Zwei Bäume von Valinor einfingen und behielten.

Morgoth, dem die Freundschaft zwischen den Valaren und den Elben ein Dorn im Auge war, trachtete, das Band zu zerstören. Er erschlug Finwe, den Vater von Feanor, stahl die Silmarils und vergiftete die Zwei Bäume. Feanor legte einen Eid ab, die Elben auf eine Kreuzfahrt zur Vernichtung von Morgoth zu führen, aber die Valaren verbaten es ihm. Feanor schlug die Valaren und viele Elben folgten ihm. Sie erreichten Morgoths nördliche Festung Angband, und es entbrannte ein langer, blutiger und verhängnisvoller Krieg.

Der Krieg der Silmarils dauerte beinahe fünfhundert Jahre, in denen viele heroische Taten aber auch viele Tragödien passierten. In dieser Zeit verbanden sich die Menschen mit den Elben in den Kriegen von Mittelerde, und menschliche Namen stehen oft Seite an Seite neben denen der größten Elbenhelden: Beren und Luthien, der aus der Eisenkrone von Morgoth einen Silmaril schnitt; Hurin und sein Sohn Turin, die beide von Morgoth verflucht wurden und infolge dieses Fluches sowohl heldenhafte als auch schreckliche Taten vollbrachten. Die sieben Söhne von Feanor, schworen einen Eid zur Wiedergewinnung der Edelsteine ihres erschlagenen Vaters, in dessen Folge Elben Elben töteten und Gondolin vernichtet wurde. Doch am Ende besiegte Morgoth die Elben und mockierte sich über ihre Bemühungen, ihn zu vernichten.

Allerdings war sein Triumph nur von kurzer Dauer. Earendil der Seemann floh aus Mittelerde und segelte durch große Gefahren ins Land der Valaren, wo er für die von Morgoth gequälten Menschen und die Elben, welche die Valaren besiegt hatten, um Gnade flehte. Die Valaren zogen gegen Morgoth ins Feld und schlugen ihn nieder. Angband und ein großer Teil der westlichen Mittelerde wurde zerstört. Die Balrogs wurden getötet, mit Ausnahme einiger weniger, die sich in den Tiefen des Erdreichs verkrochen. Morgoth wurde von den Valaren in Ketten gelegt, wo er bleiben wird bis zum letzten Tag, wenn das Urteil über ihn gefällt wird. Von seinen großen Dienern überlebte nur Sauron, und selbst er versteckte sich über viele Jahre lang.

DAS ZWEITE ZEITALTER

Das erste Zeitalter endete mit dem Fall von Angband und der Zerstörung der westlichen Region von Mittelerde, Beleriand. Die Valaren luden die Elben ein, nach Valinor zurückzukehren, was die meisten auch taten. Von all jenen, welche die Rebellion gegen die Wünsche der Valaren angeführt hatten, blieb nur Galadriel, weiseste der Elben, am Leben; sie entschloß sich, in Mittelerde zu bleiben. Der Hohe König der Elben war Gil-galad, Enkel von Fingolfin, Feanors Bruder. Der einzige Überlebende in Feanors Haus war Celebrimbor der Schmied, Enkel von Feanor, der in Eregion in der Nähe der Zwergenminen von Moria wohnte.

Die Söhne von Earendil, Elrond und Elros wurden von den Valaren vor eine Wahl gestellt. Elrond wollte als Elbe gelten, und es wurde ihm Unsterblichkeit verliehen. Elros erwählte das Dasein eines Menschen; er und die Menschen, die auf der Seite der Valaren gegen die Kräfte von Morgoth gekämpft hatten, erhielten einen großen Kontinent in der Mitte des Westlichen Meeres als ihr Reich; dies war Numenor. Diese Menschen, die Numenoraner, erfreuten sich eines langen Lebens in Wohlstand, und mit der Freundschaft der Elben und den Geschenken der Valaren bauten sie das größte Reich, das die Welt je gekannt hatte. Die Valaren auferlegten Numenoranern nur eine Bedingung: es war ihnen nicht gestattet, Valinor zu betreten oder nach Westen in die Ferne zu segeln. Diese Beschränkung nannte man den "Bann der Valaren". Um die Mitte des Zweiten Zeitalters kam Sauron in Verkleidung nach Eregion und gewann die Freundschaft von Celebrimbor. Während dieser Zeit arbeiteten sie zusammen und erschufen die Ringe der Macht, mit dem Ziel, Mittelerde aufrechtzuerhalten. Drei Ringe wurden an die Elbenfürsten Celebrimbor, Galadriel und Elrond vergeben, sieben an die Zwergenfürsten in ihren Hallen aus Stein und neun an die größten der Numenoraner Prinzen, die in Mittelerde

lebten. Dann verriet Sauron Celebrimbor und schuf den Einen Ring. Dieser Eine Ring gab seinem Träger viele Kräfte: ungesehen unter den Menschen zu gehen, nicht altern und nicht sterben zu müssen und das Wichtigste: über alle zu herrschen, welche die minderen Ringe trugen. Als Sauron den Einen Ring an seinen Finger steckte, erkannten die Elben, was Sauron wirklich war, und entfernten ihre Ringe. Es brach Krieg aus zwischen Sauron und den Elben, und es sah aus, als würden die Elben völlig vernichtet, wenn nicht Numenor eingegriffen hätte. Der geschlagene Sauron schwur Rache gegen Numenor und zog sich in seine Festung in Mordor zurück. Er wurde zu einem Tyrannen, der den größten Teil des Ostens unterdrückte, aber er führte über viele Jahrhunderte keinen Krieg mehr gegen die Elben (die im Westen von Mittelerde lebten). Numenor begann Mittelerde zu kolonisieren, und wo immer die Numenoraner ihre großen Türme errichteten, zog sich Sauron zurück. Doch im Verlauf der Jahrhunderte wurden die Numenoraner selbst unzufrieden: der Bann der Valaren war ihnen ein Dorn im Auge. Die Könige von Numenor brachen ihre Freundschaft mit den Elben und wurden zu Tyrannen. Nur ein kleiner Teil der Leute von Numenor blieb den alten Gewohnheiten treu; man nannte sie die "Getreuen".

Schließlich vernahm Ar-Pharazon der Goldene, der größte König von Numenor, daß Sauron seine Truppen musterte, um die Numenoraner Stützpunkte in Mittelerde anzugreifen und Numenor ins Meer zu treiben. Erbost zog Ar-Pharzon die ganze Macht von Numenor zu einer großen Armee zusammen, segelte nach Mittelerde und marschierte auf Saurons Dunklen Turm, den Barad-dur im Herzen von Mordor. Er forderte Sauron auf, aus dem Turm herauszukommen und sich zu seinem Vasallen zu erklären.

Und Sauron kam.

Selbst im Zenith seiner Macht, selbst mit dem Einen Ring, wußte Sauron, daß er der Macht von Numenor nicht gewachsen war. Er fiel vor Ar-Pharazon in die Knie und schwor ihm Lehenstreue. Er konnte Ar-Pharazon jedoch nicht täuschen. Dieser brachte Sauron nach Numenor – ein großer Fehler. Denn Sauron nahm die bereits korrupten Numenoraner für sich ein und führte sie in die dunkelste Finsternis. Er sagte, daß wer immer das Land der Valaren besitze, Unsterblichkeit erlange. Ar-Pharazon, bei dem sich die Altersbeschwerden bemerkbar machten und der den Tod fürchtete, schenkte ihm Glauben. Er musterte die größte Flotte, die jemals organisiert worden war, um Valinor anzugreifen und sich damit Unsterblichkeit zu verschaffen. Die Valaren antworteten mit der Vernichtung der Flotte und versenkten den großen Kontinent von Numenor für immer auf dem Meeresboden.

Aus Numenor kamen sieben Schiffe, gefüllt mit den "Getreuen", unter der Führung von Elendil und seinen Söhnen Isildur und Anarion. Sie brachten einen Schößling des Weißen Baumes, des Symbols der ewigen Freundschaft zwischen Numenor und den Valaren. Sie errichteten große menschliche Königreiche im Norden und Süden von Mittelerde mit den Namen Arnor und Gondor. Doch auch Sauron hatte den Fall von Numenor überlebt und zog in den Krieg gegen die Getreuen und die Elben, die ihn tot glaubten. Als Reaktion auf Saurons Angriffe bildeten die Getreuen und die Elben die Letzte Allianz der Elben und der Menschen, und vor den Toren des Dunklen Turms wurde eine endgültige Schlacht geschlagen. Gil-galad, der Hohe König, wurde erschlagen, und Elendil und Anarion getötet, doch zum Schluß schnitt

Prinz Isildur den Ring von Saurons Finger, und der Geist des Dunklen Herrschers entwich seinem Leib. Damit ging das Zweite Zeitalter von Mittelerde zu Ende.

DAS DRITTE ZEITALTER

Während dieses Zeitalters verringerte sich die Macht der Elben und Zwerge, denn nun scheint das Schicksal der Erde liegt in den Händen der Menschheit zu liegen.

Sauron wurde von Isildur geschlagen, konnte jedoch solange der Eine Ring bestand, nicht für immer vernichtet werden. Elrond gab den Ratschlag, Isildur möge den Ring in den Berg des Schicksals werfen und in die Flammen, aus denen er entstanden war. Isildur lehnte hochmütig ab, mit der Begründung, der Ring solle eine Trophäe seines Geschlechtes werden, um seines Vaters Tod zu rächen.

Kurz darauf erlag Isildur bei der Überquerung des Großen Flusses einem Hinterhalt, den ihm die Orks gelegt hatten. Sein Sohn erbte das Königreich Arnor, doch gab es zu wenige Leute, es zusammenzuhalten. Schließlich spaltete sich Arnor in drei Königreiche: Arhedain, Cardolan und Rhudaur. Bald darauf tauchte ein entsetzlicher Feind auf: der Hexenkönig von Angmar.

Der Hexenkönig war in der Tat der Größte der Ringgeister, jener vormals menschlichen Prinzen, die durch die Neun Ringe verwandelt worden waren. Er lag in ständigem Krieg mit den drei Königreichen von Arnor und unterwarf sich Rhudaur als Untertanenland. Schließlich zerstörte er die Königreiche der Söhne Arnors, doch kamen kurz darauf Truppen aus dem Süden unter der Führung des Prinzen von Gondor, um Angmar zu zerstören, so daß der Hexenkönig sich an einem versteckten Ort in Sicherheit brachte. Es gab zu wenige Nachfahren der Könige von Arnor, als daß sie ein Königreich hätten führen können; über viele Jahre kannte niemand außer den Elbenfürsten ihr Schicksal.

Im Süden entwickelte sich Gondor zu einer großen Macht; in seiner Blütezeit rief es Erinnerungen an die ruhmreichen Tage von Numenor wach. Doch war dieser Stern bald wieder am Verblassen. Earnur, der letzte König von Gondor wurde vom Hexenkönig erschlagen, und die Verwalter von Gondor nahmen die Geschäfte von Gondor "bis zur Rückkehr des Königs" in ihre Hände.

Inmitten der Blütezeit fiel ein Schatten auf Düsterwald, und ein böser Geist errichtete sich seine Heimat in Dol Guldur, dem Hügel der Dunklen Magie. Zu dieser Zeit erschienen fünf greise Zauberer, welche jenen, die ihnen Gehör schenkten, weise Ratschläge gaben. Der größte an Macht und Wissen war Saruman der Weiße; der weiseste und mitfühlendste war Gandalf der Graue, und der, der mit der Natur am besten in Einklang stand, war Radagast der Braune; von den übrigen Zauberern schweigt die Geschichte. Sie waren bestrebt, das Wesen der Dunklen Macht von Dol Guldur zu erforschen; Gandalf kroch in den riesigen Kammern umher und entdeckte, daß Sauron zurückgekehrt war. Sie verbanden sich mit den Elben, um Sauron von Dol Guldur zu vertreiben, doch Sauron kehrte ganz einfach in seine alte Feste in Mordor zurück und errichtete den Dunklen Turm von neuem. Armeen von Orks lagen in ständiger Fehde mit den Truppen von Gondor, als Sauron die Armeen seines alten Feindes zermürbte. Vor allem ging es Sauron darum, das Versteck des Einen Ringes zu finden.

Doch war es nicht er, der ihn entdeckte, sondern einer der Hobbits, der in der Nähe des Großen Flusses hauste, ein Hobbit namens Deagol. Deagol zeigte ihn seinem Freund, Smeagol, der Deagol ermordete und den Ring an sich nahm. Schließlich wurde der garstige Smeagol von seinen eigenen Leuten vertrieben, und er floh in eine Höhle im Nebel-Gebirge, wo er den Ring als seinen "Schatz" über viele Jahre hütete. Smeagol erhielt schließlich den Namen "Gollum", wegen des glucksenden Geräusches, das er ständig von sich gab.

Das Dritte Zeitalter war eine Ära voller Tragödien für die Zwerge von Mittelerde. Die größte Zwergenfeste von Mittelerde waren die Minen von Moria, welche von den Zwergen "Khayad-dum" genannt wurde. Zwergische Bergleute weckten versehentlich ein entsetzliches Monster aus seinem Schlaf und wurden dann von diesem aus den Stollen vertrieben. Manche flohen gen Norden und gruben neue Stollen im Einsamen Berg, Erebor. Doch Smaug, der größte aller Drachen des Dritten Zeitalters, plünderte den Einsamen Berg und nahm alle Schätze in seinen Besitz.

Die Zwerge flohen und kehrten nach Moria zurück, das die Orks inzwischen besetzt hatten. Die Orks erschlugen den König der Zwerge, die sich mit einer gnadenlosen Schlacht, Azanulbizar, rächten, bei der zahlreiche Orks und Zwerge ihr Leben lassen mußten. Die Zwerge gingen als Sieger hervor, wagten sich jedoch nicht, nach Moria zurückzukehren, aus Furcht vor dem Bösen, das dort erwacht war und das sie "Durins Fluch" nannten.

Dennoch war Moria das größte ihrer Bergwerke, und sie konnten es niemals aus ihrer Erinnerung löschen. Zu dieser Zeit traf sich Thorin Oakenshield, der stolzeste Zwergenprinz, mit dem Zauberer Gandalf dem Grauen. Sie suchten nach Wegen und Mitteln zur Vernichtung von Smaug und machten gemeinsame Sache. Doch die Zwerge waren keine listigen Geschöpfe, und ohne List war keinem Drachen beizukommen. Aus diesem Grund holen sie einen zunächst unwilligen Abenteurer in ihren Dienst, den berühmtesten Dieb in der Geschichte, einen Hobbit mit dem Namen Bilbo Beutlin (Baggins).

Mit seiner Hilfe wurde der Drache besiegt, doch im Verlauf des Abenteuers geschah etwas noch viel Bedeutsameres: Bilbo begegnete Gollum, dem elenden Geschöpf, das den Einen Ring in seinen Besitz gebracht hatte, und gewann den Ring in einem Fragespiel für sich. Gollum schwor Rache gegen "Beutlins" und verließ seine Berge, um ihm nachzustellen. Schließlich wurde Gollum vom Dunklen Herrscher gefangen genommen, der von ihm erfuhr, daß Beutlin den Ring hatte.

Etwa zur gleichen Zeit kehrte Sauron zu seiner Feste in Mordor zurück und erbaute den Dunklen Turm von neuem. Der Berg des Schicksals spie Feuer und Flammen. Sauron hat drei Ziele: Erstens die Eroberung von Gondor, dem letzten verbleibenden Königtum seiner alten Feinde aus dem Geschlecht der Menschen, zweitens die Zerstörung der letzten Überreste der Elben von Mittelerde und drittens das Auffinden des Einen Ringes. Wenn er diesen einmal an seinem Finger hat, wird ihn nichts mehr halten können.

BESTIARIUM DER KREATUREN IN MITTELERDE

Mittelerde ist von zahlreichen gefährlichen Kreaturen bevölkert, die jeder mit gesundem Hobbitverstand zu meiden sucht. Für die wagemutigen Abenteurer folgt hier ein Bestiarium der Kreaturen, die ihnen vielleicht unterwegs über den Weg laufen:



MONSTER

SAURON: Der Dunkle Herrscher der Mittelerde ist Sauron. Seiner Herkunft nach ist er einer der Maia, die Morgoth in seine Dienste zwang. Im Ersten Zeitalter von Mittelerde war er Morgoths Hauptmann und der größte seiner Diener. Nach Morgoths Fall übernahm er die Rolle seines früheren Meisters, die des Dunklen Herrschers. Sauron ist ein entsetzlicher, mächtiger Zauberer, ein Meister des Betrugs und ein Tyrann mit maßlosem Ehrgeiz. Seine körperliche Form ist nicht bekannt, weshalb man sich in Darstellungen in der Regel mit einem lidlosen roten Auge behilft. Sauron ist die aktuelle Inkarnation des Bösen in Mittelerde.

RINGWRAITHS (RINGGEISTER): Auch unter der Bezeichnung "Nazgul" (und einem Dutzend anderer schrecklicher Namen) bekannt. Sie sind Saurons mächtigste Diener, große Menschen numenorischer Abkunft, die von den Neun Ringen versklavt wurden, die Sauron ihnen übergab. Die Ringgeister können erschlagen werden, doch normalerweise verlassen sie beim Tod ihre Gestalt und fliehen als Schatten zurück nach Mordor, um dort eine neue Gestalt anzunehmen. Der mächtigste der Ringgeister ist der Hexenkönig, vormals der Herrscher von Angmar. Es geht eine Prophezeiung um, daß er "nicht von Menschenhand" fallen wird.



ORCS: Die Orks oder Goblins sind die garstigen Kreaturen, die Morgoth in der Großen Finsternis während des Ersten Zeitalters in Mittelerde schuf. Mit Hilfe dunkler Magie korrumpierte der Große Feind die Elben und verwandelte sie in diese brutalen Sklaven. Die einzige Freude der Orks ist es, andere leiden und sterben zu sehen. Einen besonderen Haß haben diese seelenlosen Kreaturen gegen die Elben und Zwerge entwickelt, gegen die sie viele Schlachten geführt haben. Die Hierarchie der Orks kennt drei Stufen: es gibt Kommandanten (die uruk-hai), normale Orks und die Snagas, die ihre Sklaven sind. Die Orks legen viel Wert auf ihre kämpferische Ausbildung. Nicht einmal der stärkste Mensch sollte ein Duell gegen einen uruk-hai auf die leichte Schulter nehmen.



TROLLS: Unter Saurons Dienern sind die Trolle die körperlich stärksten. Diese massiven Gestalten sind möglicherweise Abarten von Baumgeistern, die Morgoth während der Großen Finsternis schuf. Trolls scheuen in der Regel das Tageslicht, doch hat Sauron vor kurzem einen neuen Schlag gezüchtet, die olog-hai, auf die diese Beschränkung nicht mehr zutrifft.

WÖLFE: Die Wölfe unserer Welt sind Raubtiere, die Karibus fressen, und den Menschen in Ruhe lassen. Die Wölfe von Mittelerde sind jedoch nicht so sanftmütig. Unsere Wölfe sind für ihre Stärke bekannt, besonders wenn sie hungrig sind. Die größten Wölfe in Mittelerde hingegen sind der Gegenstand von sehr viel schlimmeren Erzählungen: während des Ersten Zeitalters fing Morgoth Wölfe ein und verlieh ihnen List und Bosheit. Er verwandelte sie in "Wargs", Bestien voller Haß und Grausamkeit. Die Wargs sind wilde Jäger, die ihre Opfer mit Genuß töten, egal ob dies Hobbits, Menschen oder Elben sind. Oft jagen sie im Verbund mit den Orks, was zu dem Sprichwort "wo der Warg heult, ist der Ork nicht weit" Anlaß gegeben hat. Man erzählt von Orks, die auf Wargs wie auf Pferden in die Schlacht ritten. Außerdem gibt es in Mittelerde auch Werwölfe, Wölfe die sowohl die Gestalt eines Menschen als auch die eines Wolfs annehmen können. Diese Kreaturen sind selten, aber man sollte sich vor ihnen in acht nehmen. Während des Ersten Zeitalters war Sauron auch der Hauptmann der Werwölfe und kann deshalb nach wie vor auf ihre Loyalität zählen.



SPINNEN: Die erste Spinne war Ungoliant, die Morgoth bei der Zerstörung der beiden Bäume der Valaren und bei der Entwendung der Silmarils half. Aus ihrer grausamen Brut stammen die Spinnen von Mittelerde, die kleinen und die großen. Die Riesenspinnen von Düsterwald sind sehr gefürchtet, und große, tödliche Spinnen findet man praktisch in allen Teilen von Mittelerde.

EVIL SPIRITS (BÖSE GEISTER): Wie im geschichtlichen Abriß beschrieben, gab es zahlreiche Geister, die von Eru, dem Einen, vor der Erschaffung der Welt geschaffen wurden. Viele davon wurden von Morgoth, dem Meister der Großen Finsternis und Saurons Vorgesetztem im Ersten Zeitalter von Mittelerde, verführt. Während die meisten von ihnen vor vielen Jahren in Schlachten fielen, so verbergen sich einige noch an den tiefsten Stellen von Mittelerde. Die entsetzlichsten sind die Balrogs, die Dämonen des Feuers und des Schattens, die in den Kriegen des Ersten Zeitalters als Hauptleute von Sauron agierten. Man glaubt, daß die Balrogs nach wie vor tief unter der Erde hausen.

BARROW WIGHTS (GRABHÜGEL-GEISTER): Diese schrecklichen Monster bewohnen die Grabhügel-Höhen, die sich zwischen Bree und dem Alten Wald erstrecken. Man weiß wenig über sie, denn nur wenigen ist es gelungen, einer Begegnung lebendig zu entkommen, und von diesen wenigen ist keiner bereit, über das Erlebte Zeugnis abzulegen. Es ist durchaus möglich, daß es Geister sind, die vor langer Zeit vom Hexenkönig bestochen wurden und jetzt den bösen Absichten Saurons dienen.

SORCERERS (HEXER, ZAUBERER): Es gibt wenige Hexer der Schwarzen Künste. Einige wenige Menschen und Orks wurden von Sauron oder von seinem größten Hauptmann, dem Hexenkönig, in die Hexerei eingeweiht. Hexer sind böse und sollten nach Möglichkeit vermieden werden.

DRAGONS (DRACHEN): Die größten und mächtigsten der Geschöpfe von Morgoth sind noch tödlicher als die Balrogs. Heute sind nur noch wenige am Leben, und sie halten sich zumeist in den Ödländern der nördlichen Mittelerde auf. Sie haben riesige Flügel, einen schwer gepanzerten schuppigen Körper, scharfe Fangzähne und einen feurigen Atem.

VAMPIRE: Obwohl seit dem Ende des Ersten Zeitalters keine Vampire mehr gesichtet wurden, so ist dies kein sicheres Zeichen dafür, daß sie ausgestorben sind. Vampire sind Hexer oder Hexen, welche die Form einer riesigen Fledermaus annehmen können. Man weiß wenig über sie.



DIE VÖLKER VON MITTELERDE



ELVES (ELBEN): Die ersten Bewohner von Mittelerde, die Elben, sind von schönem Wuchs, stark und unsterblich. Sie sterben allein durch Waffengewalt in Schlachten oder aber durch tiefen Gram, der ihnen jeden Lebenswillen raubt. Es gibt in Mittelerde vier große Enklaven der Elben: das Königreich von Tharanduil im nördlichen Düsterwald, das letzte Haus von Elrond in Bruchtal; Lothlorien unter der Herrschaft von Galadriel und die Grauen Häfen von Cirdan im Westen des Auenlandes. Die Elben sind im allgemeinen sorglos und fröhlich oder aber melancholisch und tief in Gedanken versunken.

MENSCHEN: Das zweite Volk in Mittelerde, die Menschen, sind den Elben ähnlich, doch mit einem großen Unterschied: sie sind sterblich. Die Menschen haben eine Lebenserwartung von 60 bis 100 Jahren; die Dunedain (die Menschen des Westens, also jene, die ihre Abstammung von Numenor ableiten), erreichen sehr viel höhere Alter. Die wichtigsten menschlichen Nationen befinden sich im Osten und Süden von Mittelerde: Rohan, Dunland, Gondor, das Königreich der Harad, und Rhun. Viele der Menschen im entfernten Süden und Osten sind mit Sauron verbündet.



DWARVES (ZWERGE): Diese zähen, stark gebauten Wesen sind die Schöpfung von Mahal, dem als Aule bekannten Valaren. Zwerge sind eigensinnig, aggressiv, habgierig und jähzornig, aber sie sind auch treue Gefährten. Die wichtigsten Zwergenfestungen befinden sich in den Blauen Bergen westlich des Auenlandes und in den Eisenhügeln und dem Einsamen Berg im Osten von Mittelerde.

HOBBITS: Diesen kleinen, zivilisierten Wesen wurde an anderer Stelle bereits eine ausführliche Beschreibung gewidmet. Der Ursprung der Hobbits liegt im Dunkeln, doch nimmt man an, daß Sie vor ihrem Auftreten im Auenland bereits über Jahrtausende in Mittelerde existiert hatten. Hobbits sind friedliebend und haben eine Abneigung gegen Gewalt und Abenteuer, obwohl sie, wenn es die Situation erfordert, einen starken, unbeugsamen Willen an den Tag legen und auch sehr viel Kraft. Die Hobbits leben vor allem im Auenland und in Bree.

ADLER: Die großen Adler des Nordens sind die intelligentesten Vögel in Mittelerde (viele von ihnen haben die Gabe der Verständigung mit den Menschen). Die Adler sind die Diener von Manwe, dem Oberhaupt der Valaren, und werden oft von ihm ausgesandt, um den Mächten des Guten in Zeiten großer Not beizustehen.

Zusätzlich zu den vernunftbegabten Wesen von Mittelerde gibt es zahlreiche weniger intelligente und/oder antagonistische Kreaturen. Zu diesen gehören die Ponies, die Pferde, die Bären und der legendäre Oliphant.

GLOSSAR DER NAMEN

(Für Tolkien-Fans; dies ist Wissen, das Frodo sich während der Jahre mit Bilbo hätte aneignen können, und kann daher irreführend sein. Manche der Eintragungen sind unvollständig. Dies ist absichtlich so, weil wir denjenigen Spielern, welche die Trilogie och nicht gelesen haben, die Geheimnisse von Mittelerde nicht verderben wollen. Der besseren Lesbarkeit halber wurden einige der alten Schreibweisen modernisiert.

AMON SUL: Eine Ruine auf dem Gipfel eines Berges östlich von Bree, auch als Wetterspitze bekannt.

ANARION: Der jüngere Sohn von Elendil. Anarion wurde in der letzten Schlacht des Zweiten Zeitalters erschlagen. Seine Söhne wurden die Herrscher von Gondor.

ANGMAR: Ein altes Königreich unter der Herrschaft des Hexenkönigs an den nördlichen Hängen gelegen. Angmar zerstörte die Königreiche von Arthedain, Cardolan und Rhudaur, wurde jedoch von Gondors Truppen bezwungen.

ARAGORN: Ein großer Fährtensucher und Jäger, Freund von Gandalf. Aragorn ist ein direkter Nachfahre von Isildur.

ARNOR: Ein altes menschliches Königreich im Nordwesten von Mittelerde, gegründet von Elendil und regiert von Isildurs Kindern. Innere Zwistigkeiten führten zu einer Spaltung in drei kleinere Königreiche: Arthedain, Cardolan und Rhudaur, welche später vom Hexenkönig von Angmar zerstört wurden.

ARTHEDAIN: Das größte der drei Königreiche, die an die Stelle von Arnor traten. Es wurde vor vielen Jahrhunderten durch den Hexenkönig zerstört. Aragorn ist ein Abkömmling seines letzten Königs.

ARWEN: Tochter des Elrond, Verlobte des Aragorn.

AR-PHARAZON: Der letzte König von Numenor. Er nahm Sauron im Zweiten Zeitalter gefangen, doch dieser brachte ihn dazu, Valinor anzugreifen. Die Valaren wandten sich darauf an Iluvatar, der Numenor zerstört hatte.

AULE: Der Schmied der Valaren, Schöpfer von Zwergen und Gemahl von Yavanna. In der Zwergensprache Mahal genannt.

BALROGS: Dämonische Diener von Morgoth, mit der Kraft des Feuers und der Finsternis (siehe auch die Beschreibung im Abschnitt zu den Monstern).

BARAD-DUR: Der Dunkle Turm von Sauron, seine wichtigste Feste.

BARROW DOWNS (HÜGELGRÄBER-HÖHEN): Hügel und Grabstätten im Osten des Alten Waldes. Der Legende nach das Heim von Grabhügelwichten, den schrecklichen Monstern, die Reisende töten.

BARROW WIGHTS (GRABHÜGEL-GEISTER): Legendäre Monster, die in den Grabhügel-Höhen leben.

BEREN: Der berühmteste Held in der Geschichte der Menschen; er entnahm der Eisenkrone von Morgoth einen Silmaril und vermählte sich mit Luthien von Doriath. Beren war ein Vorfahre der Könige von Numenor.

BILBO BAGGINS (BEUTLIN): Ein Hobbit, der von den Zwergen geheuert wurde, um dem Drachen Smaug Schätze zu entwenden und dabei zufällig auf den Einen Ring stieß. Er ist der Onkel von Frodo Baggins.

BREE: Eine Stadt, die von Menschen und Hobbits bewohnt wird und die im Osten der Grabhügel-Höhen liegt.

BOROMIR: Der älteste Sohn von Denethor von Gondor und der größte Krieger.

BUCKLAND (BOCKLAND): Der östliche Teil des Auenlandes, auf der anderen Seite des Flusses Brandywein. Bockland ist die Heimat der Familie der Brandybocks.

CARDOLAN: Eines der drei Königreiche, die nach dem Untergang von Arnor entstanden. Dieses Königreich wurde vor langer Zeit von Angmar zerstört. Es lag an der Stelle, wo heute Bree und die Grabhügel-Höhen liegen, und die Wetterspitze (Amon Sul) war eine ihrer Festen.

CELEBRIMBOR: Ein Elbenschmied, Mitschöpfer (zusammen mit Sauron) der Zauberringe. Celebrimbor wurde von Sauron im Zweiten Zeitalter von Mittelerde verraten und ermordet.

DENETHOR: Der gegenwärtig herrschende Verwalter von Gondor, Vater von Boromir und Faramir.

DOL GULDUR: Die Zitadelle von Sauron im südlichen Düsterwald (Mirkwood).

DRACHEN: Montröse fliegende Reptilien mit Schuppen, die stärker als ein Panzer sind, und feurigem Atem. Drachen sind berühmt für ihre Habgier, ihre Schläue und ihre Bösartigkeit.\
Smaug der Goldene war vermutlich der letzte große Drache in Mittelerde.

DUNLAND: Eine Gegend an den südwestlichen Ausläufern des Nebel-Gebirges, Heimat der Rohan.

DURIN: Vater der Zwerge, der erste ihres Geblüts, und ältester der Sieben Väter der von Aule geschaffenen Zwerge.

DURIN'S BANE (DURINS FLUCH): Ein Monster unbekannten Ursprungs, das Durin erschlug.

ZWERGE: Eine Rasse von kurzbärtigen Schmieden, die wegen ihrer großen Geschicklichkeit im Bergbau und in der Metallverarbeitung bekannt waren. Die ersten sieben Zwerge, bekannt als die Sieben Väter, wurden von Aule geschaffen, dem Vala der Schmiede, den die Zwerge Mahal nennen. Der älteste und größte der Zwerge ist Durin, ihre größte Festung war Khazad-dum (von den Elben Moria genannt). Der Zwergenname für ihre Rasse ist Naugrim.

EAGLES (ADLER): Riesige Vögel. Diese riesigen, mit Sprache begabten Adler dienen als Beschützer des Guten in Mittelerde.

EARENDIL: Ein Anführer der Menschen am Ende des Ersten Zeitalters. Earendil brachte den letzten Silmaril nach Valinor und flehte um Gnade für die Sünden der Elben und der Menschen, welche in die letzte Schlacht des Ersten Zeitalters ausarteten. Earendil segelt in einem Schiff, das im Lichte des Silmaril erglänzt, weshalb es Earendils Stern genannt wird.

ELBERETH: Der Elbenname für Varda, die Königin der Valaren, welche die Sterne erschuf. Sie ist die Vala, die von den Mächten des Bösen am meisten gefürchtet ist.

ELENDIL: Der Anführer der Getreuen in Numenor, der nach der Vernichtung von Numenor nach Mittelerde segelte. Elendil errichtete die Königreiche Arnor und Gondor und fiel in der letzten Schlacht des Zweiten Zeitalters. Er hinterließ die Söhne Isildur und Anarion.

ELROND: Einer der beiden Söhne von Earendil, der nach eigener Wahl zu einem Elben wurde und Bruchtal (Rivendell) gründete. Elrond ist der Vater von Arwen und Bruder von Elros.

ELROS: Einer der beiden Söhne von Earendil, der sich zum Menschsein entschloß und der erste König von Numenor wurde. Elros ist ein Vorfahre von Aragorn.

ELBEN: Die Rasse der Altvorderen, auch Eldar genannt. Ein unsterbliches Volk, stärker und weiser als die Menschen. Die meisten Elben leben mit den Valaren in ihrer Heimat Valinor, aber es gibt auch mehrere Elbenfesten in Mittelerde: Elronds Heim in Bruchtal, den Wald von Lorien, das Königreich Tharanduil im nördlichen Düsterwald und die Grauen Häfen (westlich des Auenlandes).

FAITHFUL, The (Die Getreuen): Die Gruppe der Numenoraner, die den alten Traditionen der Freundschaft, die sie mit den Elben und den Valaren verband, treu blieben. Sie flohen aus Numenor, bevor dieses unterging, und gründeten die Königreiche Arnor und Gondor. Angeführt wurden sie von Elendil, einem direkten Abkommen von Elros, dem ersten König von Numenor.

FARAMIR: Der jüngste Sohn von Denethor, bekannt als Gelehrter und als Soldat, in der Wertschätzung des Volkes von Gondor auf dem zweiten Platz hinter Boromir.

FEANOR: Der größte der Elbenschmiede, der je gelebt hat. Feanor schuf die Silmarils, und als sie von Morgoth gestohlen wurden, trotzte er dem Willen der Valaren, indem er eine große Zahl von Elben gegen Morgoth führte. Feanor wurde in der Anfangszeit jenes Krieges von Balrogs getötet.

FORSAKEN INN: Ein Gasthaus im Osten von Bree.

GALADRIEL: Die Königin von Lorien wird aufgrund ihrer Macht, Weisheit und Anmut verehrt. Arwen ist ihre Enkeln.

GANDALF (der Graue): Den Elben unter dem Namen Mithrandir bekannt, der weiseste unter den Zauberern.

GONDOR: Das große Königreich der Menschen im Süden. Seine gegenwärtige Hauptstadt ist Minas Tirith. Es wurde bis vor tausend Jahren, von den Söhnen Anarions regiert, doch dann kam die genealogische Linie zu Ende. Im Moment wird es vom Verwalter Denethor regiert. Gondor ist die größte militärische Macht in Mittelerde, die Sauron entgegengestellt ist.

ILUVATAR: Der Eine, der Schöpfer aller Dinge, Meister der Valaren.

IMLADRIS: Ein anderer Name für Bruchtal (Rivendell).

ISILDUR: Ältester Sohn von Elendil. Isildur schnitt in der letzten Schlacht des Zweiten Zeitalters den Einen Ring von Saurons Finger . Isildur behielt den Ring als eine Trophäe statt ihn zu vernichten. Er starb, als der Ring von seinem Finger fiel, so daß er beim Überqueren des Anduin den orkischen Bogenschützen zum Opfer fiel, weshalb der Ring als Isildurs Fluch bekannt ist. Isildurs Söhne wurden die Herrscher von Arnor.

KHAZAD-DUM: Die Zwergenstadt unterhalb des Nebel-Gebirges, von den Elben Moria genannt.

LONELY MOUNTAIN (EINSAMER BERG): Auch als Erebor bekannt, war dieser Berg das alte Heim der Zwerge, bis diese vom Drachen Smaug dem Goldenen vertrieben wurden. Beinahe hundert Jahre, bevor dieses Spiel seinen Anfang nimmt, wurde der Einsame Berg von den Zwergen zurückerobert (mit Hilfe einiger Menschen, die in der Nähe wohnten, und jenes berühmten Diebes, Bilbo Beutlin). Im Augenblick vom Zwergenkönig Dain regiert.

LORIEN: Auch als Lothlorien bekannt. Dieser Wald ist die Heimat von Galadriel, der mächtigsten Elbin in Mittelerde.

LUTHIEN: Tochter von Melian und Thingol von Doriath und Gemahlin von Beren. Luthien half Beren, einen Silmaril aus der Eisenkrone von Morgoth zu stehlen. Dies war der Silmaril, der zu Earendils Stern wurde.

MAHAL: Der zwergische Name für den Vala Aule, ihren Schöpfer.

MAIAR: Mächte im Dienste von Iluvatar, ähnlich den Valaren, aber nicht ganz so mächtig. Sauron war ein Maia, und ebenso Melian von Doriath.

MANWE: Der Oberste der Valaren, Gemahl von Varda.

MELIAN: Einer der mächtigsten und weisesten der Maiaren, vermählt mit dem Elbenkönig Thingol von Doriath. Melian war die Mutter von Luthien und eine enge Freundin von Galadriel.

MELKOR: Der ursprüngliche Name für Morgoth.

MIDDLE EARTH (MITTELERDE): Die Welt, in der die Elben, Zwerge und Menschen leben - der Ort der Handlung in "Lord of the Rings".

MIRKWOOD (DÜSTERWALD): Ein dunkler und gefährlicher Wald, in dessen Norden die guten Elben unter Führung von Thranduil leben. Der Süden ist von garstigen Spinnen heimgesucht und wird von der Zitadelle von Dol Guldur überragt.

MORGOTH: Auch als Melkor bekannt, der größte der Valaren, der dem Bösen anheimfiel. Er führte viele Kriege gegen jene Valaren, die Iluvatar die Treue hielten. Er stahl die Silmarillen von Feanor und focht gegen die Elben und Menschen, die sie zurückzuerobern versuchten. Morgoth erschuf Orks und Trolls als seine Sklaven; er wurde zu Ende des Ersten Zeitalters erschlagen und für alle Ewigkeit eingekerkert.

MORDOR: Das Land von Sauron. Mordor ist ein Gebiet mit grauen, aschenbedeckten Ebenen im Südosten von Mittelerde. Es ist von Bergen umgeben und enthält den gefürchtetsten aller Berge, den Schicksalsberg.

MORIA: Die größte Behausung der Zwerge, von diesen als Khazad-dum bezeichnet.

MOUNT DOOM (SCHICKSALSBERG): Ein Vulkan in Mordor, wo Sauron den Einen Ring schmiedete.

NAUGRIM: Der Name, mit dem die Zwerge sich selbst bezeichnen.

NESSA: Schwester von Orome und flinkste unter den Valaren. Gemahlin von Tulkas.

NUMENOR: Ein großes sternenförmiges Königreich der Menschen während des Zweiten Zeitalters von Mittelerde, als Belohnung den Söhnen jener Männer übergeben, die umkamen, als sie den Elben gegen Morgoth beistanden. Die Numenoraner wurden von Stolz erfüllt und erhoben sich schließlich gegen die Valaren, was die Vernichtung von Numenor herbeiführte. Die Numenoraner sind die Ahnen der Dunedain und die Fürsten von Gondor.

ALTER WALD: Ein Wald östlich von Bockland, bekannt für seine dunklen Wege und für mysteriöse Fälle, wo Wesen auf unerklärliche Wesen verschwanden.

ONE RING (DER EINE RING): Der größte der Zauberringe, geschmiedet von Sauron.

RANGERS (WALDLÄUFER): Jäger, die im Norden von Mittelerde umherwandern und denen niemand traut.

RED BOOK (DAS ROTE BUCH): Ein Werk zur Geschichte von Mittelerde, verfaßt von Bilbo Beutlin, Frodo Beutlin und Sam Gamdschie.

RINGS OF POWER (ZAUBERRINGE): Von Sauron und Celembrimbor geschmiedete Ringe. Es gab drei Elbenringe (gegenwärtiger Aufenthaltsort unbekannt), sieben Zwergenringe und neun Ringe für die Menschen. Diese Ringe hatten die Macht der Erhaltung von Mittelerde, doch Sauron schmiedete den Einen Ring so, daß sein Träger die Träger der anderen Ringe in seiner Macht hat und Mittelerde regiert.

RINGWRAITHS (RINGGEISTER): Neun Diener von Sauron, ursprünglich hohe Numenoraner Prinze, welche die Ringe akzeptierten, die Sauron ihnen anbot, worauf sie zu gespenstischen, mächtigen Dienern wurden, die auf ewig dem Willen von Sauron untertan waren.

RHUDAUR: Eines der drei Königreiche, die entstanden, als Streitereien Arnor auseinanderrissen; Rhudaur fiel sehr schnell in die Hände des Hexenkönigs und wurde komplett zerstört.

RHUN: Die Länder im Osten von Mittelerde, deren Einwohner mit Sauron verbündet und alte Feinde von Gondor sind.

RIVENDELL (BRUCHTAL): Die Feste von Elrond an den westlichen Abhängen des Nebel-Gebirges, auch Imladris und das Letzte Heimatliche Haus genannt.

ROHAN: Ein Königreich von Kriegern, die eng mit Gondor verbündet sind. Für seine Pferde bekannt.

SARUMAN (der Weiße): Der größte der Zauberer, bekannt für sein Wissen und seine Macht. Er lebt in Isengard im Norden von Rohan.

SAURON: Einer der größten Maiaren, der dem Bösen anheimfiel und während des Ersten Zeitalters Morgoths Hauptmann wurde. Bekannt für seine Verwandlungskünste und seine Falschheit. Er entkam den Valaren während der Schlacht am Ende des Ersten Zeitalters und half Celebrimbor beim Schmieden der Zauberringe, verriert ihn jedoch, indem er den Einen Ring so schmiedete, daß er alle anderen beherrschte. Er wurde von Ar-Pharazon, dem letzten König von Numenor gefangengenommen, überlistete ihn jedoch, und brachte ihn dazu, Valinor anzugreifen, was die Zerstörung von Numenor und Saurons körperlicher Gestalt zur Folge hatte. Sauron floh zurück nach Mittelerde in der schrecklichen Form des Dunklen Herrschers, außerstande, je wieder eine Gestalt anzunehmen, die den Menschen oder den Elben angenehm erscheinen würde. Er führte Krieg gegen die Elben und die Getreuen, wurde jedoch von Isildur geschlagen, der den Einen Ring von seiner Hand schnitt. Sauron konnte nicht vernichtet werden, solange der Ring bestand, und verbrachte das Dritte Zeitalter von Mittelerde mit dem Ausbau seiner Macht und im Bestreben, der unangefochtene Herr von Mittelerde zu werden.

SHIRE, The (DAS AUENLAND): Ein Land voller ländlicher Dörfer, Bäche, Felder und sanfter Hügel. Ursprünglich war das Auenland Teil des Königreichs Arthedain und wurde den Hobbits vom König als eine Wiedergutmachung übergeben. Nach dem Fall von Arthedain blieben die Hobbits zurück. Das Auenland ist der Ausgangspunkt, von dem das Spiel startet.

SILMARILS: Drei Edelsteine, geschaffen von dem Elbenschmied Feanor, der das Licht der Zwei Bäume von Valinor einfing. Diese Silmarils wurden von Morgoth gestohlen; einer davon wurde später von Beren und Luthien zurückgeholt und zum Entfachen von Earendils Stern benutzt; die anderen beiden Edelsteine gingen am Ende des Ersten Zeitalters verloren.

SMAUG: Der letzte große Drache von Mittelerde, der vor achtzig Jahren erschlagen wurde.

TOOKS (Tuks): Eine Familie von Hobbits, der man einen "unhobbitschen" Hang zum Abenteuer nachsagt. Das Familienoberhaupt trägt den Ehrentitel eines "Thain des Auenlandes". Peregrin Took ist ein Mitglied dieser Familie, Bilbo Beutlin und Frodo Beutlin sind nahe Verwandte.

TULKAS: Held der Valaren, bekannt für seine Ringkampfkünste. Gemahl von Nessa.

ULMO: Der Vala, der Herr über das Meer ist, der den Eldar in Mittelerde am wohlsten gesonnen ist.

VALAR: Die wichtigsten Diener des Iluvatar; angeführt von Manwe und seiner Frau Varda. Sie regieren das Land namens Valinor und mischen sich nicht in die Angelegenheiten von Mittelerde ein, ausgenommen in Zeiten höchster Gefahr.

VALINOR: Das Land der Valaren, wo die meisten Elben hausen. Elben können in westlicher Richtung nach Valinor segeln, was den Menschen versagt ist.

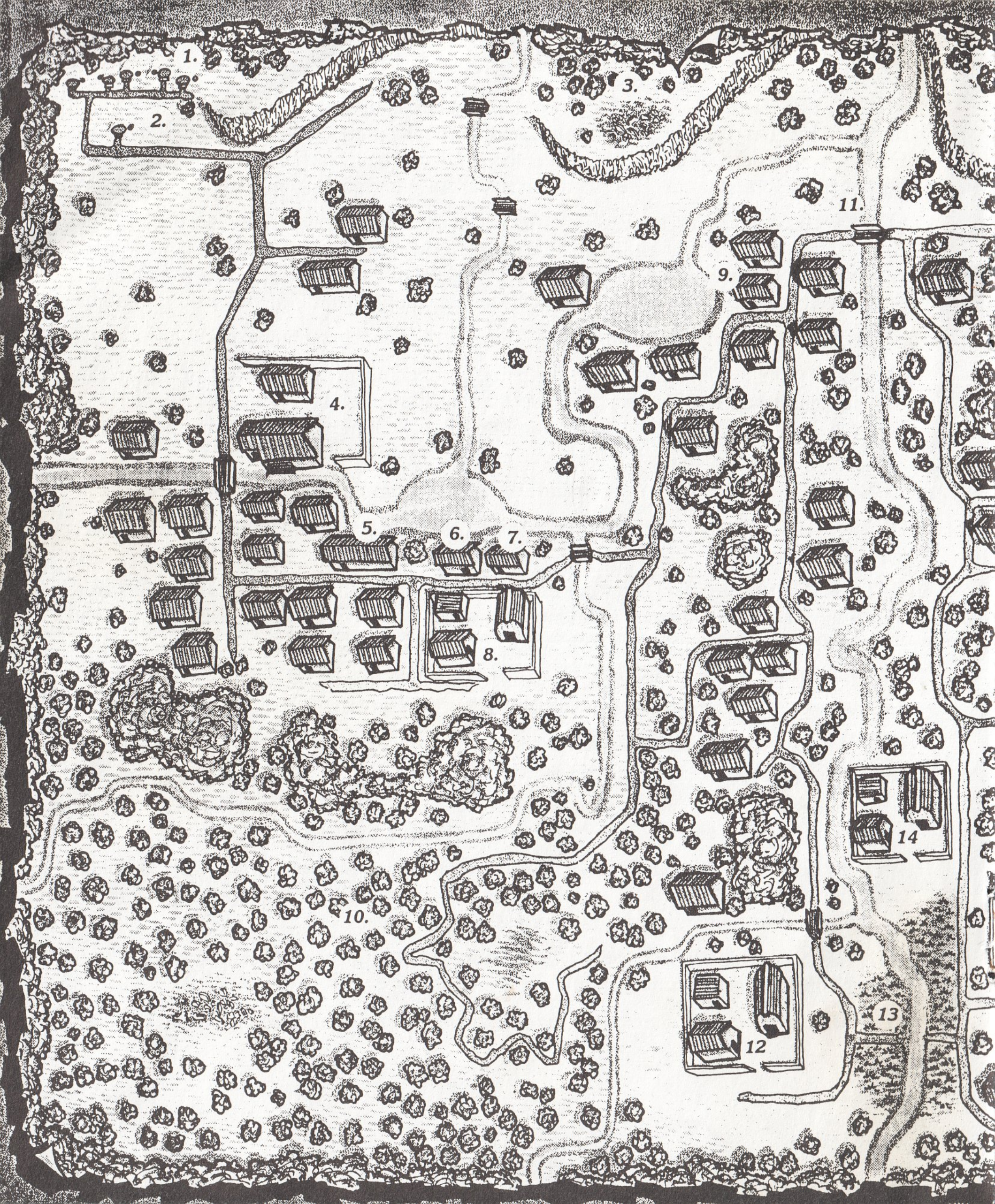
VARDA: Ein anderer Name für Elbereth.

WEATHERTOP (WETTERSPITZE): Ein verfallener Turm auf dem Gipfel eines Gebirgszuges, der einst zu dem inzwischen verschwundenen Königreich Cardolan gehörte, östlich von Bree. Auch unter dem Namen Amon Sul bekannt.

WITCH KING (HEXENKÖNIG): Der Hauptmann von Sauron, der Schwarze Kapitän, Oberhaupt und mächtigster der Ringgeister. Der Hexenkönig regierte vor vielen Jahrhunderten das Königreich Angmar, wurde jedoch von Gondor besiegt.

WIZARDS (ZAUBERER): Fünf Männer hohen Alters, großer Weisheit und mit Magie begabt. Ihre Herkunft ist unbekannt.

YAVANNA: Eine der Valaren mit einem speziellen Interesse an Bäumen und an der Natur.



1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12
13
14



Landkarte des Auenland

1. Bag End
2. Gaffer's Hole
3. East Woods Ruins
4. The Mill
5. Hobbiton Inn
6. Green Dragon Tavern
7. Great Roads Goods
8. The Grange
9. Mathom Store
10. Green Hill Country
11. Buckland Bridge
12. Farmer Maggot
13. Buckland Ferry
14. Cotton Farm
15. Brandy Hall
16. Bucklebury Tavern
17. Hedge Gate (to Old Forest)

PARAGRAPH TEXT

1. "Ein Palantir!" rufst Du. Verrückt, wenn man sich vorstellt, daß einer dieser legendären sehenden Steine während dieser ganzen Jahrhunderte hier im Auenland gelegen hat. Voller Ehrfurcht wischst Du den Staub von der kristallinen Oberfläche. Dabei überzieht sich der Palantir mit einem schwachen, rosafarbenen Glanz, der allmählich durch eine rötlich-neblige Vision einer dunklen Figur abgelöst wird, die auf einem Keramik-Hocker sitzt und eine Pergamentrolle vertieft ist. Plötzlich schaut der Dunkle auf, wobei sein einzelnes flammend rotes Auge mit Bosheit flackert. "Sssssss", zischt er. "Lese NICHT die Absätze, auf die Du nicht verwiesen wurdest. In Mordor gibt es einen speziellen Ort für Leute wie Dich!"

   Und damit verschwindet die Vision. Doch noch während sie verblaßt, vernimmst Du schon einen unterdrückten Kommentar: "Man würde meinen, als Dunkler Herr würde man hier ein bißchen in Ruhe gelassen werden, aber nein, das ist wohl zuviel verlangt!"

2. Offenbar wird hier irgendeine Antwort gebraucht, um passieren zu können.

3. Wieder dringt Elronds Stimme klar und gebieterisch durch die Versammlungshalle. "Aus diesen Erzählungen kann nur ein Schluß gezogen werden: daß der Feind sich wieder erhebt in Mittelerde. Er sucht nach dem einen Ring und obwohl die Kraft der drei Elbenringe groß ist, so vermögen sie sich allein dem sich ausbreitenden Schatten des Bösen nicht lange zu entziehen. Wir können den Ring weder hier verwahren, noch wäre er sicher in Lothlorien oder in irgendeiner der Zwergenzitadellen. Nicht einmal ins Meer können wir ihn werfen. Deshalb muß der Ring vernichtet werden."

   Elrond durchbohrt den Ringträger mit seinem scharfen Blick. "Ich kann Dich nicht bitten, eine solche Aufgabe zu übernehmen, und doch kenne ich niemanden, der dazu fähiger wäre." Willst Du den Ring nach Süden zum Mount Doom mitnehmen und ihn dort ins Feuer werfen?" (Y/N)

4. Freddi hat sich von der Spinne befreit, ist jedoch arg verwundet. Er tut sein bestes, die Tränen zurückzuhalten, und ist überglücklich beim Anblick von Leuten, die ihm helfen wollen, nach Hause zurückzukehren. Er schließt sich Eurer Gemeinschaft an. Mehrere Dinge liegen verstreut in der Gegend herum, einschließlich die Knochen eines Zwerges, der zusammengeschnürt wie ein Spanferkel gestorben ist und noch immer eine verwitterte Schriftrolle mit leserlichen Zwergenrunen in seiner Hand hält.

5. Der Durchgang verbreitert sich zu einer dunklen Kammer, in deren Mitte ein großes, rundes Loch zu sehen ist, mit rostigen Ketten, die in die Tiefe hinunterhängen. Vermutlich diente er in früheren Zeiten als Brunnenschacht. Ein breiter Bogen ist sichtbar, der den Weg in drei Gänge freigibt, die alle nach Osten führen, aber der linke Gang fällt ab, der mittlere läuft eben und glatt weiter, und der rechte steigt an.

6. Erestor legt eine Pause ein, überlegt sich seine Worte und nimmt dann den Faden wieder auf. Als das Volk der Durin sich am Fuß des Nebel-Gebirges niederließ, schuf der mächtigste ihrer Handwerksleute eine Waffe von überragender Kraft. Die Zwerge benannten sie Durins Axt nach dem Ersten Vater, und säuberten die Tiefen von Khazad-dum, das ist Moria, von den dunklen und gefährlichen Kreaturen. Mit dem Niedergang von Moria ging die Waffe in die Legenden der Durin ein. Manche sagen, sie sei gefunden worden und ruhe nun in einem Orkenhort irgendwo tief in den Stollen von Moria.

7. Der Geist sprach die Wahrheit. Über der Feuerstelle befindet sich tatsächlich ein geheimer Schrank.

8. Aus der sorgfältig beschriebenen Rolle liest Du: "Moria, der Schwarze Abgrund, Khazad-dum in der Zunge der Zwerge, war eine große Zwergenstadt am Grunde des Nebel-Gebirges. Sein Westtor geht hinaus auf das verlorene Land von Eregion, auch Hollin (Hulsten) genannt. Sein Osteingang gibt den Blick frei auf das Tal von Dimrill (Schattenbachtal) und die Goldenen Wälder von Lothlorien. Eine große Treppe reichte hoch in die Bergspitzen und kletterte tief in schreckliche Geheimnisse des Untergrundes. Sie war zweifellos eine der unerreichten Wunder von Mittelerde, aber auch ein Ort von Furcht und Verderben. Zur Zeit leben keine Zwergen mehr dort, nur noch garstige Kreaturen, die sich in der Dunkelheit wohlfühlen.

9. Der Zwerg erhebt sich, räuspert sich und hebt an: "Ich bin Gimli, Sohn des Gloin, der den edlen Bilbo auf seiner Reise vor vielen Jahren begleitete. Wisset, daß ein Abgesandter des Dunklen Herrschers in unser Heim auf dem Lonely Mountain kam und uns bat, ihm zu sagen, wo er den mindersten der Ringe finden könne, ein winziges Schmuckstück, das Sauron begehrte. Viele Monate lang widersetzten wir uns ihm. Aber wir müssen mehr über diesen Ring erfahren und den Grund, weshalb der Dunkle Herrscher ihn so dringend sucht. Ich wurde hierher gesandt, Euren weisen Rat einzuholen, während sich eine andere Gruppe, einschließlich einiger Männer von Dale, als Botschafter zu der Herrin von Lothlorien aufmachten.

10. Eine Stimme flüstert. "Aus dem Steinhügel von Nain. OST. NORD. OST. OST. NORD. OST."

11. Auf dem Pergament steht geschrieben: "Als kein Zweifel mehr bestand, daß die Truppen des Hexenkönigs sich näherten, gab Arveleg I, König von Arthedain, zwei Bruchstücke des Geborstenen Schwertes seinem jüngsten Sohn Aonar, um sie in den Hügelgräbern der Könige von Cardolan, im Osten des Dunklen Waldes zu verstecken. Das dritte Teil verbarg er tief in der Festung von Amon Sul."

12. Deine Fackel scheint auf einen Ring mit rostigen Schlüsseln, der von der rotbraunen Felswand in der Nähe der schlafenden Gestalt herunterbaumelt. Mit weniger scharfen Augen hättest Du sie leicht übersehen können.

13. “Als ich noch ein törichter Junge war, fand ich dieses rostige Schwert in den Hügelgräbern südlich von hier. Der alte Heiler Rushdock sagte mir, es sei ein bißchen alter Magie aus der alten Zeit der Könige daran. Wer weiß, vielleicht können es Eure Leute auf Eurer Fahrt gebrauchen?”

14. “Genießt Euren Aufenthalt bei uns, Ihr guten Leute! Nob wird Eure Zimmer vorbereiten. Im Salon brennt ein gemütliches Feuer, und das Essen wird nicht lange auf sich warten lassen.”

    “Hi! Nob!” ruft er, “Nob! Wo steckst Du, Du wollfüssiger Langweiler?”Dann wendet er sich um zu Euch und sagt: “Wenn Ihr Ponies dabei habt, werde ich Bob beauftragen, nach ihnen zu sehen.”

15. Ein greiser, aber noch rühriger Mann mit roter Nase, die seinem Namen zur Ehre gereicht, hebt schwere Steingewichte hinter der Theke. Seltsame Bilder an den Wänden zeigen Menschen und Hobbits bei verschiedenen körperlichen Anstrengungen.

16. Kein Hobbit würde seine Höhle in so einem Zustand verlassen. Kaputte Möbel, zerschlagenes Geschirr, zerrißene Bücher und zerknitterte Kleider liegen überall verstreut. Von hier aus gibt es keinen Hinweis auf den Hobbit, der hier gelebt haben soll.”

17. Auf dem Pergament steht: “Als kein Zweifel mehr bestand, daß die Truppen des Hexenkönigs sich näherten, gab ich, Arveleg, König von Arthedain, zwei Bruchstücke des Geborstenen Schwertes seinem jüngsten Sohn Amonar, um sie hinter der Westlichen Brücke nahe der Elbenfestung des Grauen Himmels zu verstecken. Das dritte Teil verbarg er tief in der Festung von Amon Sul.”

18. Die traurigen Ruinen stehen einsam und verlassen. Sie wurden vor langer Zeit von den Zwergen erbaut, und, wie die meisten Dinge zwergischer Herkunft, haben sie die Zeit überdauert, auch wenn die Zwerge selbst schon lange dahingemetzelt wurden.

19. Über dem weit ausladenden Bogen schwingt eine breite, flache Tafel im Wind, mit einem weißen Pony, das auf seinen Hinterbeinen steht. Über der Tür steht in weißen Lettern geschrieben: THE PRANCING PONY by BARLIMAN BUTTERBUR (ZUM TÄNZELNDEN PONY, BESITZER GERSTENMANN BUTTERBLUME). Im Innern stimmt jemand ein fröhlich Lied an und viele vergnügte Stimmen fallen laut im Chor ein.

20. Die Tür ist umrankt von groteskem Schnitzwerk, voller furchteinflößender Details, die jedem Betrachter das Blut erstarren lassen. Aber es war kein Ork, der diese Steine gemeißelt hat. Etwas Dunkleres, Schlimmeres hat diese Verzierungen gemacht.

21. “Schaut nach dem, den Ihr sucht, im Forsaken Inn.”

22. Auf dem Pergament steht: “Als kein Zweifel mehr bestand, daß die Truppen des Hexenkönigs sich näherten, gab, Arveleg I, König von Arthedain, zwei Bruchstücke des Geborstenen Schwertes seinem jüngsten Sohn Amonar, um sie in einer Höhle des Nebel-Gebirges in der Nähe der Elbenfestung von Imladris zu verstecken. Das dritte Teil verbarg er tief in der Festung von Amon Sul.”

23. Als Ihr Euch der Zelle nähert, kommt ein drahtiger kleiner Geselle mit gläsernen Augen und mattbraunem Haar und Bart mit Tanzbewegungen ans Gitter. "Ihr gehört nicht zu ihnen", meckert er. "Das kann ich gleich sehen. Der Name ist Appledore. Ich hab früher oben in Combe Kuriositäten verkauft. Ferny riet mir, die besten Sachen hierher zu bringen. Sagte, man würde hier gutes Geld zahlen." "Ihr seid wegen des Geheimnisses hier? Diese Orks graben in der Höhle nach einem Geheimnis. Dort unten muß was Mächtiges, Wertvolles liegen. Die Orks haben das im Gespür."

    "Im Schwarzen Buch von Grimbosh ist alles drin. Auch Geheimnisse", krächzt er. Er preßt sein Gesicht ganz nah an die Stangen, rollt seine Augen und flüstert: "Tja, wenn Ihr mich befreien würdet, dann würd' ich Euch die Geheimnisse zeigen."

24. Da war ein großer Mann aus fremden Landen, der sich nach Herrn Beutlin erkundigte. Ich sagte ihm, er möge sich schleunigst dorthin verziehen, wo er hergekommen sei, oder ich würde ihm die Hunde auf den Leib hetzen, worauf er eine Art Zischen von sich gab, das ein Lachen hätte sein können. Dann gab er seinem Pferd die Sporen und ritt direkt auf mich zu, und ich sprang gerade noch rechtzeitig beiseite. Danach fand ich meinen Knaben auf dem Weg, und ich weiß nicht, was mit ihm passiert war. Ich wollte loslaufen, um den Heiler zu holen, aber allein lassen mocht' ich ihn auch nicht. Kannst Du ins Dorf gehen und ihn herbringen? Es ist nicht weit, und ich mache mir große Sorgen. Er will einfach nicht mehr aufwachen.

25. Mit wildem Blick schaut er sich im ganzen Zimmer um und starrt in jede dunkle Ecke, bevor er flüstert: "Zum Betreten des 'Schwarzen Abgrundes' werdet Ihr zwei Paßwörter brauchen."

26. Wie von etwas Unsichtbarem geworfene Schatten umgeben Euch Elbenfiguren auf dem Boden des Gemachs.

27. Der große, verwitterte Waldläufer erhebt sich nicht, doch seine kräftige, tragende Stimme füllt das Versammlungszimmer. Er legt zwei Stücke eines geborstenen Schwertes auf den Tisch und sagt: "Hier ist das Schwert, das zerbrochen wurde, das Erbe von Elendil, Gründer von Gondor und Arnor, den Königreichen der Dunedain. Ich bin Aragorn, Häuptling der Waldläufer des Nordens, und durch Isildur Erbe von Elendil. Vor Jahren half ich Gandalf bei seiner Suche nach dem Ring und nahm Gollum gefangen, das elende Geschöpf, von dem Biblo den Ring bekommen hatte. Von Gollum erfuhren wir vieles von dem, was mit dem Ring zwischen den dunklen Tagen von Isildurs Tod und Bilbos Rätselwettkampf geschehen war. Der Ring ist Isildurs Fluch, den er von der Hand des Feindes geschnitten hat. Jetzt werde ich den Träger des Rings schützen und leiten, wer immer es sein möge, wo immer er seine Schritte hinwendet und welchen Pfad immer er einschlägt. Für diese Aufgabe müssen die verlorenen Bruchstücke des Geborstenen Schwertes gefunden und Narsil neu geschmiedet werden."

28. Aus den unergründlichen Tiefen erhebt sich ein großer, heißer Luftstrom, schwanger mit dem Gestank von Rauch und Schwefel. Fast sofort tritt eine Erleichterung ein, wie wenn einem ein großes Gewicht von den Schultern genommen wird.

29. Es gibt keine größere Macht in Mittelerde als die reine weiße Flamme des Geheimen Feuers. Diese Flamme von Anor ist der Heilige Geist Ea, der die Gedanken von Iluvatars Schöpfungen zum Leben erweckt. Das Goldene Rad von Anor symbolisiert Iluvatàrs Macht; es wurde aus einer Scherbe der Lampen von Valar geschmiedet (die in Kriegen durch die Morgoten zerstört wurden, die vor dem Erscheinen der Elben gefochten wurden) und von Aule als ein Geschenk an den Ältesten der Zwerge, Durin, übergeben. Als Moria in Finsternis verfiel, hieß es, das Rad sei verloren. Demgegenüber stehen Berichte von einer goldenen Scheibe, die von den Menschen in die Länder westlich der Wetterspitze (Weathertop) gebracht worden seien. Der wahre Sinn des Rades ist verloren, auch wenn es vielleicht nur als ein Symbol des Geheimen Feuers gedacht ist.

30. So groß ist Deine Geschicklichkeit in der Schlacht, daß der Rest der Feinde vor Schreck erstarrt. Mehrere Minuten später unternehmen sie einen Angriff, als die Armeen von Lorian ankommen. Die Orks werden in den Fluß getrieben – keiner kehrt nach Dol Guldur zurück.

31. "Daro!" ruft eine gebieterische Elbenstimme den Gefährten zu. "Bleibt stehen! Rührt Euch nicht und sprechet nicht!" Aus dem Schatten der Baumkronen senkt sich eine Leiter herab. "In diesen düsteren Tagen", sagt der Elbenhauptmann, "brauchen wir ein Paßwort."

32. "GROND"

33. In dieser tiefen, grünen Mulde murmelt der silberne Bach, der der Quelle auf dem Hügel entspringt. Ganz unten stand auf einem niedrigen Sockel ein silbernes Becken, weit ausladend und flach, und daneben ein silberner Krug.

34. Laßt Euch nicht entmutigen durch das versiegelte Tor. Sprich, Freund, und tritt ein.

35. "Hobbits!" ruft Mr. Butterbur (Butterblume). "Was fällt mir denn dabei ein? Und Sie sagen, Ihr Name sei Underhill (Unterberg)? Underhill? Zu diesem Namen sollte mir etwas einfallen. Eins verdrängt das andere sozusagen. Sicher wird es mir wieder einfallen, wenn ich Zeit zum Nachdenken habe. Nob wird Eure Zimmer bereitmachen. Im Salon brennt ein Kaminfeuer und das Essen wird nicht lange auf sich warten lassen."

"He! Nob (Kunz)!" ruft er, "Nob! Wo steckst Du denn, Du wollfüssiges Faultier?"Dann wendet er sich zu Euch und sagt: "Wenn Ihr Ponies dabei habt, werde ich Bob beauftragen, nach ihnen zu sehen."

37. Elrond ließ seinen Blick über den Rat schweifen, mit scharfem Auge, ungetrübt durch sein hohes Alter, und bildete sich ein Urteil über alle Mitglieder. "Sauron, auch bekannt unter den Namen Annatar, Aulendil und Artano oder als 'der Feind', 'der Schreckliche' oder der 'Kapitän der Werwölfe', war selbste ein Diener von Morgoth, der Melkor,

Bauglir oder Dunkler Herrscher bzw. 'Der Große Dunkle' genannt wird (während Sauron-Annatar den Namen 'Der Dunkle' trägt, jedoch nur in Gondor, dem südlichsten Königreich der beiden von Elendil, dem Sohn Armandils, Vater von Anarion und Isildur, gegründeten Königreich, baute seinen Dunklen Turm, den Bard-dur, im Schwarzen Land, Mordor, wo die Orks (oder Goblins, wie sie auch heißen), die sich aus snagas und uruk-hai zusammensetzen, mächtig schafften, wie Aragorn, Sohn des Arathorn, auch Elessar der Elbenstein, Streicher des Hauses Telcontar, auch als Estel bekannt bzw. als Thorongil (was 'Adler des Steins' bedeutet) Euch bestätigen wird..."

Frodo stand leise auf und machte sich durch eine Seitentür davon.

38. Plötzlich füllen sich die Hallen mit Lärm, den Geräuschen einer alten Konklave. Der Lärm eines Gefechts verbreitet sich rundum. Dann verstummt jedes Geräusch, und eine einzige, bluttriefende Axt liegt auf dem Boden vor Deinen Füßen.

39. Streicher dreht sich plötzlich um, mit blutunterlaufenden Augen und Zähnen wie kleinen Dolchen. Die Furcht lähmt Dich. Er ist nicht ein Waldläufer. Er ist von einer Gattung, die in Mittelerde seit mehr als zwei Zeitaltern nicht mehr gesichtet wurde – ein Vampir! "Ihr Narren! Wieso sonst wollte ich Euch um die Nachtzeit auf den Straßen haben, es ist meine Zeit", zischt er Euch an. "Mein Herr, Sauron, hat uns nicht vergessen, wir sind zwar nur wenige, aber wir sind wertvoll. Alles, was er will, ist der Ring. Gib ihn mir, und ich werde mich nur an Deinen Gefährten laben. Du hast die Wahl."

    Entscheidest Du Dich, Deine Gefährten zu verraten und dem Vampir den Einen Ring auszuhändigen? (Y/N).

40. Taffi versucht ein Lächeln und sagt, sie würde mitgehen. Außerdem erzählt sie, ihr Freund Freddi Grubb sei in ein Loch gefallen und habe sich verletzt. Sie will, daß Du ihr die Hunde vom Leib hältst und ihren Freund suchst.

41. Dies ist der Eingang zum Flett (Baumhaus) von Galadriel und Celeborn. Ihr könnt nicht weiter vordringen. "Die Herrin wird Euch nicht empfangen, bis Ihr fünf Dinge mitbringt: ein Silberhorn, eine magische Säbelscheide, eine Krone von Elanor, einen Elbenstein und das Licht von Earendils Stern."

42. Gandalf, der bis jetzt kein Wort gesagt hatte, erhob sich, wartete eine Weile und wägte seine Worte sorgfältig ab. "Manche würden meinen, daß die Verfolgung des Ringträgers Beweis genug sei, daß der Ring des Halblings für den Feind von großem Wert sei. Ich vermute schon seit längerem, daß der Ring, den Bilbo gefunden hat, tatsächlich der Eine Ring sei, nach dem Sauron giert. Doch erst in diesem Sommer kam mir die volle Wahrheit und die Ursache unserer Notlage zu Ohren. Denn Sauron ist nicht mehr unser einziger Feind. "Vor vielen Jahren suchte Saruman der Weiße, der Vorsitzende des Weißen Rates und der Größte unter den Zauberkundigen, die Geheimnisse der Ringe zu ergründen, und dieser Gegenstand, also die Ringkunde, wurde ganz eigentlich zu seinem Forschungsbereich. Er hat ein reiches Wissen, aber sein Stolz ist ebenso groß, und er

nimmt jede Einmischung übel. Am Ende gab er bekannt, der Ring sei von den Strömungen des Anduin ins Meer geschwemmt worden, wo er für immer Ruhe finden würde. Über lange Zeit glaubte ich ihm. "Im Juni erfuhr ich von Radagast dem Braunen, einem anderen meiner Ordensbrüder, daß die Neun, die Nazgul, sich in fremde Lande aufgemacht hätten, das Land namens Auenland und einen Hobbit mit dem Namen Beutlin zu suchen. Ohne Zeit zu verlieren, ritt ich zu Saruman, um ihn um seinen Beistand zu bitten, denn allein durch seine Macht hatten wir Sauron aus Dol Guldur vertrieben und Düsterwald vom Bösen errettet. Nie habe ich einen größeren Fehler begangen! "Saruman begrüßte mich, machte sich lustig und nannte sich selbst den Zauberer der Vielen Farben. Er verlangte, ich solle ihm sagen, wo er den Ring finden könne, und versprach mir große Macht, wenn ich mich ihm anschlösse. Ich schlug dieses Ansinnen ab und wurde prompt in der Spitze des großen Turmes von Orthanc, Sarumans Festung, eingekerkert. Daß ich nicht heute noch dort schmachte, habe ich allein dem großen Adler, Gwaihir, zu verdanken, der mich befreit hat.. "Saruman ist zum Feind übergegangen. Obwohl Bruchtal dem Feind lange widerstand, können wir den Ring hier nicht lange verstecken, noch können wir uns darauf verlassen, daß er unauffindbar bleibt, wenn wir ihn in die Fluten werfen. Der Ring muß zerstört werden. Er muß in die Flammen geworfen werden, in denen er geschmiedet wurde, in die Schmelzöfen des Schicksalberges, in Mordor."

43. Ein eiskalter Wind bläst unheimlich durch die grob behauenen Steinsäulen, welche die Spitze des Hügels wie ein Mundvoll abgebrochener Fangzähne umsäumen. In der Nähe des Zentrums bilden Findlinge, die ungeordnet aufeinandergetürmt sind, eine Art von Kennzeichen. Es scheint, als ob hier jemand vor langer Zeit etwas zurückgelassen hätte, in der Absicht, es später wieder zu holen - etwa so, wie Bilbo seine Trollbeute unter einem Steinhügel vergraben hatte.

44. Du vernimmst das Geräusch eines Hammers, der mehrmals gegen einen Amboß schlägt.

    Schließlich grinst Dir ein breitschultriger Elbe mit entblößten Zähnen ins Gesicht. "Ich bin Curudol, Schüler des großen Celebrimbor", sagt er. "Kann ich irgendwie behilflich sein?"

45. An der Pforte der Sieben Hammer sprich den Namen des Ersten Vaters und dann nenne die Zahl seiner Leute.

46. "Schaut Euch nach dem, den Ihr sucht, in Archet um."

47. Das Gemach erinnert an ein schlecht gepflegtes Hobbit-Loch. Die Möblierung war einmal sehr gemütlich, ist jedoch durch Abnutzung und fehlende Instandhaltung heute kaum noch als Brennholz zu gebrauchen. Schwere Häute verdunkeln die Fenster und lassen keinerlei Sonnen- oder Mondlicht durch. Ein großgewachsener dunkelhaariger Mann, von ganz anderem Aussehen als die lokale Bevölkerung, erhebt sich vom Tisch. "Bitte", sagt er mit einem entwaffnenden Lächeln, "mein Heim ist Eures. Bitte macht

es Euch gemütlich. Bestimmt wißt Ihr schon Bescheid über mich. Der alte Butterbur hat bestimmt mehr als genug Zeit gehabt, Euch was ins Ohr zu flüstern. Ein Wunder, daß er überhaupt Platz für meinen Namen findet. "Ich bin Rayf Brogan, und diese Männer", sagt er, indem er mit einer umfassenden Handbewegung auf die säuerlichsten Gesellen deutet, die man sich vorstellen kann, "sind die Company of Breeland, eine Gruppe von Helden, wie Ihr sie ehrenhafter in diesen Gebieten nicht finden werdet. Wir kämpfen, um unser kleines Land frei zu halten von Außenseitern wie jenem widerlichen Zauberer, dessen Geschöpfe durch die südlichen Ebenen strolchen, und von neugierigen Waldläufern, die ihre Nase in Dinge stecken, die sie nichts angehen." "Manche nennen mich einen Gauner, andere einen Banditen. Sehr viele mehr nennen mich ihren Freund. Und Euer Freund möchte ich gerne sein. Im Unterschied zu dem meisten Volk hier in der Gegend scheint Ihr einen Abenteuergeist mit Euch zu bringen. Ich brauche Leute von Eurer Sorte. Vielleicht gibt es etwas, womit ich mich revanchieren kann? He?" Vielleicht ist es nur Einbildung, aber der Raum scheint sich zu verdüstern.

48. Die staubige Schriftrolle gibt ihre Geheimnisse preis: "In den dunklen Tagen nach dem Fall des Hexenkönigs verteidigte das befestigte Dorf Gorthad die nördlichsten Grenzen des Gebietes, das vormals unter dem Namen Cardolan bekannt gewesen war. Manche behaupten, daß die Männer von Cardolan sich gegen ihren Lehensherrn erhoben, daß er ein schwarzer Hexer geworden sei, der den Hexenkönig nachzuahmen versuchte. Die Anhänger dieser Theorie stützen sich auf weitere Theorien... daß Gardeleg, jener Lord von Gorthad, das Schwarze Buch der Hexerei aus den Trümmern von Carn Dum entwendet und ein Goldenes Rad von den Orks erworben hatte, welches diese aus den Tiefen von Moria mitgebracht hatten. Die Männer von Cardolan stellten ihrem Lehensherrn in seinem eigenen Zauberkreis eine Falle und verbannten seine Frau, angeblich eine Hexe, in den fernen Norden.

49. "Der alte Gandalf war letzten Sommer hier. Ein seltsamer Geselle. Sagte, ich solle Leuten helfen, die aus dem Auenland kommen würden. Sagte, Butterblume würde sie zu mir schicken. Sagte, ich würde sie schon erkennen, wenn sie mir nur ihren richtigen Namen sagten."

50. Ein Mann tritt aus den Bäumen hervor. Er ist ein großgewachsener, stattlicher Mensch, gewandet in Kleider, die unter der langen Reise gelitten haben, obwohl sie vor nicht allzulanger Zeit gewaschen wurden. Er legt ein ungehobeltes Benehmen an den Tag, so, wie wenn er sein ganzes Leben in den Wäldern zugebracht hätte, obwohl er, wie gesagt, stattlich aussieht. "Es ist ungewöhnlich, Hobbits allein in diesem Teil von Auenland umherwandern zu sehen, besonders in solch gefährlichen Zeiten. Elben treiben sich in dieser Gegend herum, Elben und noch viel Schlimmeres als Elben." Er bemerkt Euren skeptischen Blick und holt tief Atem. "Ihr braucht Schutz auf der Strecke, die vor Euch liegt. Ich kann Euch helfen. Ich biete Euch meine Dienste an."

    Nehmt Ihr diesen Mann in die Gemeinschaft auf? (Y/N)

51. Der Alte durchstöbert das Zeug auf dem Regal. “Aha!” Er krächzt vor Freude. “Vielen Dank für Eure Hilfe. Bringt was ich Euch gebe zu Ham Oakbellow. Er braucht es dringend, auch wenn er es nicht unbedingt zugeben wird.”

52. Eine Stimme flüstert. “Von Orins Steinhügel: WEST. WEST. WEST. SÜD. WEST. NORD. WEST. NORD.”

53. Dieser düstere, muffige Laden riecht nach Kräutern und Einmachgewürzen. Kuriose kleine Amulette und runenverzierte Steine stehen auf den Regalen und hängen an Lederbändern von Pflöcken aus den Balken. Die Ladenbesitzerin, eine untersetzte, grauhaarige Frau räkelt sich wohlig in einem Polsterstuhl hinter der Theke und zieht gemächlich an einer seltsam geschnitzten Pfeife.

54. Das ist Daisy Proudfoot. Gefragt, was los sei, sagt sie flehend und mit zittriger Stimme, “Meine Schwester Taffy und ihr Freund Freddi Grubb sind in den Östlichen Wäldern verschollen. Oh, Ihr guten, guten Herren, wollt Ihr Sie suchen gehen, bevor die Wölfe sie finden? Bringt Taffy nach Great Road Goods und Freddi zurück zu seinem Vater.”

55. “Über dem Schilfrohr erscheint, den Weg entlang hüpfend, ein alter, verbeulter Hut und darunter ein Mann ganz in Blau, mit Ausnahme seiner gelben Stiefel. “Was ist denn hier los?” ruft er. “Ich bin Tom Bombadil. Erzählt mir Euren Kummer. Ich hab’s eilig!”

    Ihr erklärt, was passiert ist. “Was?” schreit Tom und macht einen Luftsprung. “Ist das alles? Wenn es weiter nichts ist, kann das rasch bereinigt werden. Ich kenne die Melodie für ihn. Dieser alte graue Weidenmann. Sein Knochenmark werd’ ich erstarren lassen, wenn er sich nicht benimmt, der Alte. Ich werde einen Wind herbeizaubern und ihm Ast und Blatt wegblasen. Dieser alte Weidenmann!”

    Tom beginnt zu singen. “Du läßt sie jetzt wieder heraus, alter Weidenmann. Was denkst Du dir nur? Du solltest gar nicht wach sein. Iß Erde! Grabe tief! Trinke Wasser! Bombadil spricht.”

    Bald ist alles in bester Ordnung. Bombadil lädt Euch in sein Haus ein, das nicht weit weg über der Brücke liegt, und verschwindet dann hüpfend.

56. Nehmt Euch in acht vor der Geheimen Flamme, die unter dem Stein von Moria begraben liegt. Nur wer das Zeichen des Heiligen Geistes trägt, kann durch die Hallen ohne Ende gehen, um in seinem Lichte sich zu wärmen.

57. “Leider!” ruft die alte Flußgeisterfrau, während eine große, schlammige Träne ihre Wangen hinunterrieselt, “leider kann ich Eure Bitte nicht gewähren. Eine Zauberkraft, die tiefer geht als mein Flußbett, verbietet es, bis der Frühling meine Ufer wieder küßt. Aber es gibt einen Weg. Geht nach Westen zu Ruddyoak. Bringt ihm eine rote Eichel und fragt ihn nach dem Quellstein.”

58. Erestor hält inne und überlegt seine Worte, ehe er weiterfährt. Als das Volk der Durin sich am Fuß des Nebel-Gebirges niederließ, schuf der mächtigste ihrer Handwerksmeister ein Werkzeug von überragender Härte und Stärke. Die Zwerge nannten es Durins Pickel,

nach dem Ersten Vater, und sie gruben in den Tiefen von Khazad-dum, das ist Moria, auf der Suche nach Mithril. Aber ebenso wie Mithril die Grundlage ihres Reichtums war, so war es auch ihr Verderben: sie gruben zu gierig und zu tief. Mit dem Niedergang von Moria ging der Pickel in die Erzählungen der Durin ein. Unbestätigten Gerüchten zufolge wurde es von den Männern von Bree gefunden.

59. Das Letzte, was man in diesem von Orks verseuchten Abgrund erwartete, war das Ankleidezimmer einer Frau! Obwohl das Gemach keineswegs verspielt eingerichtet ist, so trügen Euch doch Eure Augen und die Nase nicht. Gewänder und Reisekleider liegen hier und dort verstreut, ein dickes Federbett scheint noch kürzlich benutzt worden zu sein, und in der Luft hängt ein feiner Duft, der die Nase auf subtile Weise verführt. Ebenso fremd sind die Bücher und Rollen, die scheinbar achtlos auf den Boden geworfen wurden. Ein aufgeschlagenes Werk ist in einer Sprache verfaßt, die selbst dem Beschlagensten unter Euch unbekannt ist. Verschiedenste Gedanken huschen Euch durch den Kopf. Ist diese Frau eine Gefangene... oder etwas sehr viel Merkwürdigeres?

60. Im Aufstehen scheint Streicher größer zu werden. "Ihr versucht also, meine Wahrhaftigkeit auf die Probe zu stellen." Sagt's und zieht ein langes, furchtbares Schwert aus den Falten seines von der Reise beschmutzen Gewandes, in denen es bisher verborgen gewesen war. Die Klinge schimmert schwärzlich, erhellt von einem dunklen Feuer. "Wenn ich Euch vorher hätte töten wollen, hätte ich das leicht tun können."

    "Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden, ein Ring, Ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden. Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn."

    "Gebt mir den Ring, und mein Herr, Sauron, möge Euch Eure Verstöße gegen ihn verzeihen. Der Ring! Gebt mir den Ring!"

61. Eine Brücke überquerte hier vielleicht einmal die Fluten, aber sie ist vor langer Zeit zusammengebrochen.

62. Die Orks haben hier eine behelfsmäßige Brücke gebaut, um den Abgrund zu überqueren, in den Gandalf und der Balrog gefallen sind. In den unermeßlichen Tiefen darunter schwebt ein nebliger Rauch, ohne Bewegung, ohne Geräusch.

63. Hurtig nimmst Du die losen Seiten der Rolle und breitest sie aus. Die meisten enthalten Texte, die durch dicke, schwarze Tinte unleserlich gemacht wurden. Keine ist lesbar. Nur die letzten paar Worte ergeben überhaupt eine Art Sinn: "NAN CURUNIR", gefolgt vom Datum des heutigen Tages.

64. Ein besonders verknorrter Ork steht neben der großen Feuerstelle. Seine schmutzige Kleidung mag einst einem Elbenlord gehört haben, aber ist jetzt mit unangenehmen Amuletten besetzt, die ständig gegeneinander stoßen und klirren. "Ihr seid im Haus von Drishnak mit dem Roten Auge", sagt der Ork in einer überraschend klaren Stimme. Ich weiß seit einiger Zeit, daß Ihr kommen würdet. Ihr wißt, daß Ihr verloren seid. Ihr könnt Moira nicht ohne meine Hilfe verlassen. Der Preis ist gering. Ihr trägt einen Ring. Den

mindersten der Ringe. Ein bloßes kleines Schschmuck-stück." Das Wort macht ihm offenbar Mühe. "Ich will diesen Ring. Gebt ihn mir, und Ihr könnt unbeschadet passieren."

65. Eine gespenstische Stimme flüstert, und ihr Echo prallt von den Wänden dieser uralten Gruft:

    "In einer Stadt der Toten,
    sitzt einer der einmal führte."
    "Ein Ring ist sein Fluch,
    Ein Hügelgrab sein Hort.
    Er wartet, bis die Letzten
    Nach seiner Vergangenheit fragen."
    Die Stimme des Geistes wird in Mittelerde nicht mehr vernommen.

66. Wie Schatten, die von etwas Unsichtbarem geworfen werden, umgeben Dich Zwergenrunen.

67. "Überlegt das Geheimnis der Acht:
    Der Zauber sieht Ort und Zwerg verenden,
    Der Wolf nagt den Schädel kahl,
    Ein Troll verspeist den Menschen auf seinem Teller
    Und hoch oben kreist der Adler.

68. Der Alte wühlt in den Dingen auf dem Regal. "Aha!" gluckert er vor Freude. "Nehmt das hier mit zu Willa Bloom. Sie hat es dringend nötig, obwohl sie es vielleicht selbst nicht zugeben wird."

69. "Geschrieben in des Zauberers kräftiger, aber anmutiger Handschrift steht da die folgende Botschaft:

    ZUM TÄNZELNDEN PONY, BREE, Mittjahrstag, Auenlandjahr, 1418.

    Lieber Frodo,

    Schlechte Nachrichten haben mich hier erreicht. Ich muß sofort aufbrechen. Du gehst besser bald aus Beutelsend fort und verläßt das Auenland spätestens vor Ende Juli. Ich werde zurückkommen, sobald ich kann; und ich werde Dir folgen, falls Du schon fort bis. Hinterlasse hier eine Nachricht für mich, wenn Du durch Bree kommst. Du kannst dem Wirt (Butterblume) vertrauen. Es mag sein, daß Du unterwegs einen Freund von mir triffst: einen Menschen, schlank, dunkel, groß, von manchen Streicher genannt. Er weiß über unsere Angelegenheit Bescheid und wird Dir helfen. Mache Dich nach Bruchtal auf. Dort werden wir uns, hoffe ich, wiedertreffen. Wenn ich nicht komme, wird Elrond Dir Rat geben.

    In Eile Dein

    GANDALF.

PS. Benütze Ihn NICHT wieder, aus welchem Grunde auch immer! Andere nicht des Nachts!

PPS. Vergewissere Dich, daß es der echte Streicher ist. Es gibt viele merkwürdige Menschen auf den Straßen. Sein wirklicher Name ist Aragorn. Hmmm, ich hab die ganze Seite aufgebraucht. Ich habe noch ein Blatt, auf dem ich weiterschreiben kann...

70. Mit gedämpfter Stimme flüstert er: "Sucht nach dem Trollschläger hoch auf dem Hügel der Fänge."

71. Wie Ihr Euch der Zelle nähert, kommt ein drahtiger kleiner Geselle mit hohlen Augen und mattbraunem Haar und Bart mit Tanzbewegungen ans Gitter. "Ihr gehört nicht zu ihnen", meckert er. "Das kann ich gleich sehen. Der Name ist Appledore. Nob Appledore. Ich hab früher in der Nähe von Bree Minenausrüstung verkauft. Ferny riet mir, die besten Sachen hierher zu bringen. Sagte, man würde hier gutes Geld zahlen." Er bricht in ein Gelächter aus, das in einen schmerzhaften Husten übergeht, und spuckt etwas Dunkles in das faulende Stroh.

"Ich warte nur auf den Tag, an dem ich den alten Ferny wiedersehen kann", sagt er mit zusammengebissenen Zähnen. Dann starrt er Euch mit großen Augen durch die Gitterstangen an.

"Ihr seid wegen des Geheimnisses hier? Die Orks graben nach einem Geheimnis, in der Höhle. Mich haben sie auch gezwungen, bei dem großen Loch mitzugraben, bis mich die Krankheit erwischt hat. Jetzt graben die Orks alleine. Dort unten ist etwas Mächtiges, Unheilvolles. Selbst die Orks spüren es."

"Aber da unten im Loch zu buddeln ist immer noch besser als den gleichen Weg zu gehen wie das Schwarze Buch von Grimbosh. Vier meiner Leute sind diesen Weg gegangen. Mit lautem, anhaltendem Geschrei. Grimbosh kommt hier rein und grinst mich mit seiner Fratze an, sagt, er hätte irgendwann bald was Besonderes mit mir vor. Das "Dunkle Ding" sei fast fertig, und er bräuchte mich, um die Sachen fertigzumachen."

Schaudernd umklammert Nob die Gitterstangen und beginnt, fast lautlos zu heulen. "Sagt mal, Ihr Leute, Ihr werdet mich doch nicht hier drin lassen?"

72. "Dies ist wahrlich die dunkelste Gefahr," sagt Galadriel, "Elbereth schütze Dich! Ich habe die Kenntnis, Dir zu helfen, merke es Dir, denn Sauron ist weder die einzige Macht in dieser Welt, noch die größte."

"Von allen Valaren war der größte in der Kunst der Jagd Orome, dessen Horn lange über Mittelerde erscholl, und dessen Jagdhunde von allen bösen Geschöpfen gefürchtet waren. Rufe ihn, um einen zu fangen, der nicht leicht zu erwischen ist."

"Von allen Geschöpfen, die in Mittelerde leben, war das weiseste Melian von Doriath. Rufe ihre Weisheit an, um das zu kontern, das Dich enttäuscht oder verzaubert – oder Deine Gefährten." "Wenn Du Rat brauchst: reise auf der nördlichen Straße nach

Rhosgobel und suche die Hilfe des Zauberers Radagast. Wenn er dort ist, wird er Dir helfen. Um Euch auf der Reise zu stärken, habe ich meinen Dienern Lembas mitgegeben, das Wegbrot der Elfen. Sie werden es mit Dir teilen, wenn Ihr es braucht." "Ich werde keinen Abschiedsgesang anstimmen zu dieser Stunde, denn ich werde Euch in Caras Galadon wiedersehen." Es ist vorüber. Ihr verlaßt Lorien und tretet ein in den Schatten.

73. In der Luft liegt ein schwacher Duft von muffigem Pfeifenkraut. "Wenn Ihr Leute auf der Suche nach gutem Pfeifenkraut seid, probiert es da drüben bei Sharkey Shipping. Die haben all mein Bestes und das meiste von meinem Schlechtesten aufgekauft. In ganz Bree gibt es keine Faser Longbottom Blatt mehr."

74. Auf der Theke liegt ein Zettel:

    "I apologize, good folk, for the inconvenience, but my supplies are a bit short. I've gone to my camp north of the Midgewater to restock before winter sets in completely.

    Regards,

    Willa Bloom"

75. Sieben Stämme für die Sieben Väter der Naugrim.

76. Schließlich endet die Dunkelheit, aber auch das gibt keinen Trost. Ihr befindet Euch in einem dunklen Thronsaal mit dem Symbol eines Bösen Auges. Ein dunkler Schatten fällt auf Euch, und das Atmen fällt schwer. Ein einzelnes Fenster gibt den Blick auf eine schreckliche Aussicht frei: eine mit Asche bedeckte Ebene und ein Vulkan, der Lava und Rauch speit. ""GEBT MIR MEINEN RING!" fordert eine schreckliche, schneidende Stimme, und dann verliert Ihr das Bewußtsein…

77. Diese Rolle wurde offenbar von Gandalf geschrieben, zumindest ist die Handschrift die gleiche wie auf anderen Dokumenten, die er verfaßt hat. Unter anderem ist es eine Beschreibung seines Besuches bei Dol Guldur und der Forschungen, die in der Bibliothek von Minas Tirith, dieser großen Stadt im Süden von Gondor betrieben wurden. "… die Erzählungen des Schwarzen Buches sind wirklich tragisch. Manche sagen, es gehörte dem Hexenkönig von Angmar, andere wiederumn, es hätte nur von dem Neuromancer von Dol Guldur verfaßt werden können. Gardeleg Lord von Gorthad hat es gründlich studiert, und man glaubt, er habe es durch viele Einzelheiten über Moria ergänzt, die er durch Hexerei und von den Orks erfahren habe, die Moria nach dem Untergang von Durins Volk überrannten.

78. Du wißt plötzlich, daß Ihr in der Höhle eines Hügelgrabs eingekerkert seid. Deine Gefährten sind totenblaß und bewußtlos; nur am leichten Heben und Senken ihrer Brustkörbe sieht man, daß sie nicht tot sind, obwohl mit den kostbaren Gewändern toter Könige bedeckt. Über ihren Hälsen liegen lange, nackte Schwerter. Ein Gesang, der sich wie eine Beschwörung anhört, wird angestimmt:

    "Kalt sei Hand, Herz und Gebein, Kalt der Schlaf unterm Stein: Nimmer steh' vom Bette auf, Eh' nicht endet der Sonn' und des Mondes Lauf. Die Sterne zersplittern

im Schwarzen Wind, und fallen herab und liegen hier blind, Bis der dunkle Herrscher hebt seine Hand Über tote See und verdorrtes Land."

79. Der Staub auf dem Boden zeigt, daß der Raum über Jahre hinweg von niemandem betreten worden ist. Eure Fußabdrücke sind die ersten. "Kann sein, daß wir die ersten sind, diese Kammer zu betreten, seit Balin sie versiegelt hat." An der Südwand steht eine gewaltige aus Stein geschnitzte Statue eines Trolls, die den ganzen Raum beherrscht.

80. Mit einem erleichterten Seufzer bemerkt einer von Euch ein altes Vogelnest hinter dem Ohr eines Trolls. Kein lebendiger Troll würde mit so einer Verzierung herumlaufen. Dies müssen also die drei sein, die von Gandalf gefangengenommen wurden, als sie darüber stritten, wie man dreizehn Zwerge und einen Hobbit am besten kocht! Jetzt sind sie nichts als totes Gestein.

81. Das große Buch scheint sofort etwas Interessantes zu offenbaren. "Vom Goldenen Rad von Anor, einem kuriosen Artefakt, einst im Besitz der Zwerge von Khayad-dum, heißt es, es übe Macht aus über die Mächte des Bösen. Eine Erzählung, die Morias Zerstörung überlebte, war die von Borin, Sohn des Bruin, der mit Hilfe des Rades einen mächtigen bösen Geist gefangennahm. Es heißt, Borin und seine Gefährten hätten den Geist weit weg vom Nebel-Gebirge in der Nähe eines Überbleibsels des Alten Waldes, vergraben.

82. Die Maschine beginnt zu rasseln und zu speien und entsetzliche Geräusche von sich zu geben. Die Männer springen erschreckt auf, und Ihr merkt, daß Ihr fliehen solltet, bevor sie Euch einholen. Ihr kriecht durch ein Fenster in den Schutz der Nacht. Hinter Euch ertönt ein großes Geschrei, das von dem immensen Krach des riesigen Motors ertränkt wird, als dieser explodiert.

83. Es ist das, was Hobbits und Menschen eine Taverne nennen, nur daß die Gäste sich gesetzter benehmen. Der Minnesänger Rathgil spielt ein Lied aus alter Zeit, während die Elben Starkbier trinken und aufmerksam zuhören.

84. Schaut nach dem, den Ihr sucht, in Staddle.

85. Die Beleuchtung hier drin ist schlechter, als Ihr zuerst dachtet, sonst hättet ihr das weiße Amulett gesehen, das von einem Pflock hinter der Theke baumelt.

86. Der Korridor erstreckt sich über eine Meile, vielleicht etwas mehr, und führt über viele Treppen, mindestens sieben. Nach einer letzten Wendung nach links geht der Gang durch eine schmale Tür und in eine andere Halle. Die Luft hier ist recht warm, fast heiß.

87. Na, wenn das keine Überraschung ist. Die Nase ist ein wenig verwittert und der Hut hat bessere Tage gesehen, aber es soll ohne Zweifel den alten Gandalf darstellen. Was für ein seltsamer Ort für eine Statue. Vielleicht hat irgendein Troll einen Narren daran gefressen und versucht, sie mit nach Hause zu nehmen. Aber wer weiß, vielleicht steckt hier mehr dahinter, als man meint.

88. "Niemand soll darüber etwas wissen. Grimbosh tötete den Letzten, der es nur erwähnte. Der Geschäftsleiter hat die Hexe ausgesandt, um irgendwelches Halbvolk zu finden, das

davon gehört haben soll. Wenn man mich fragt, so glaube ich, es ist genau das, was sie im Schacht zu finden hoffen. Sagt mal, was habt Ihr mit mir im Sinn? Große Herren wie Ihr werden doch bestimmt nicht kleine Leute wie mich töten, oder?"

89. Alles ist schwarz und finster. Aber die Atmosphäre ist nicht beklemmend. Das einzige Geräusch ist das Echo eines großen Hammers, der mehrmals auf einen Amboß fällt.

    Plötzlich erhebt sich eine Stimme aus der Dunkelheit. "Wir sind die Toten." Es ist offenbar eine Zwergenstimme, mächtig und gebieterisch. "Lange haben wir geschuftet, die Häuser von Khayad-dum zu bauen. Mit unserer Muskelkraft haben wir den Stein gemeißelt, nach Edelsteinen gesucht und unser Herrenhaus gebaut. Jetzt ist die Zeit gekommen und der Feind hat gegen uns zum Schlag ausgeholt, und die Naugrim sind zu wenige an der Zahl, um zu kämpfen, obwohl wir dies tun werden, bis die letzten der Kinder von Mahal die Häuser der Toten erreichen.

    "Ihr seid im Reich von Durin, und Ihr habt seine Artefakte benutzt. Deshalb müßt Ihr Durins Werk verrichten und sein Haus bereiten, auf daß es seine Kinder einmal mehr empfangen kann."

    Plötzlich seid Ihr ganz woanders.

90. Die Statue zerbrökelt zu feinem Staub und hinterläßt ein paar, siebenflächige Steinblöcke. Der Durchgang ist nicht mehr versperrt.

91. "In meinen jungen Abenteurerjahren fand ich diesen Findling in den Ruinen auf dem Gipfel der Wetterspitze. Der alte Rushdock, der Heiler — möge er in Frieden ruhen — erzählte mir, es sei ein Stück Magie aus der Zeit, als die Könige hier in der Gegend lebten. Vielleicht könnt Ihr es unterwegs gebrauchen?"

92. Erestors feine Hände bilden einen kleinen Kreis. "Das Goldene Rad", sagt er in seiner klaren Stimme, "war ein Erzeugnis von Moria. Die Zwerge benutzten es, um die Schatzkammern in den tiefsten Tiefen zu verschließen, wo die größten Schätze der Zwerge gelagert wurden.

93. "Hobbits!" rief Mr. Butterbur (Butterblume). "Was fällt mir denn dabei ein? Und Sie sagen, Ihr Name sei Baggins (Beutel)? Zu diesem Namen sollte mir etwas einfallen. Eins verdrängt das andere sozusagen. Sicher wird es mir wieder einfallen, wenn ich Zeit zum Nachdenken habe. Nob wird Eure Zimmer bereitmachen. Im Salon brennt ein Kaminfeuer, und das Essen wird nicht lange auf sich warten lassen." "He! Nob (Kunz)!" ruft er, "Nob! Wo steckst Du denn, Du wollfüssiges Faultier?"Dann wendet er sich um zu Euch und sagt: "Wenn Ihr Ponies dabei habt, werde ich Nob beauftragen, nach ihnen zu sehen."

94. Gandalfs Brief wird auf dieser zweiten Seite fortgesetzt, obwohl sie aussieht, als sei sie schon von vielen gelesen worden.

    Nicht alles, was Gold ist, funkelt,
    Nicht jeder, der wandert, verlorn,
    Das Alte wird nicht verdunkelt

Noch Wurzeln der Tiefe erfrorn.
Aus Asche wird Feuer geschlagen,
Aus Schatten geht Licht hervor;
Heil wird geborstnes Schwert,
Und König, der die Krone verlor.

PPPS. Ich hoffe, Butterblume sendet dies sofort. Ein ehrenwerter Mann, aber sein Gedächtnis ist wie eine Rumpelkammer: was man braucht, ist immer vergraben. Wenn er es vergißt, werde ich ihn rösten.

Lebe wohl!

Gandalf

95. Auf dem Boden liegen Felsbrocken und Trümmer. Wenn hier etwas anderes gefunden werden soll als Felsen, muß einer danach graben. Samwise seufzt schwer. "Ich hab mich dreingefunden, wieder im Dreck zu schuften, aber auf ein bißchen Sonnenschein und eine kühle Brise hatte ich schon gehofft.

96. Ein paar siebenflächige Steinblöcke liegen im Staub. Ein geheimnisvoller Korridor geht nach Süden ab.

97. Auf dem Zettel, der an der Tür befestigt ist, steht:

"Wenn Ihr in großer Not gekommen seid, tut es mir leid, Euch enttäuschen zu müssen, aber meine Kräutervorräte sind zur Neige gegangen. Ich bin zu meiner Stelle nördlich des Midgewater Nachschub holen gegangen, noch bevor der Winter endgültig einsetzt.

Ihr

Tim Thistlewool"

98. Dieses Flett enthält die Bibliothek von Lothlorien. Auf gegerbten Mallorn-Blättern beschreibt eine delikate Handschrift die Triumphe und Tragödien der Elben und Menschen in der langen Geschichte von Mittelerde.

99. Ihr seid jetzt zu wenige. Der Hexenkönig packt den Ringträger und bringt ihn nach Mordor. Sauron gewinnt.

100. Begraben im Geröll findet Ihre eine Rolle.

Die Rolle zerfällt wegen ihres hohen Alters, doch Ihr setzt Sie zusammen wie die Stücke eines Puzzles und entziffert folgendes:

"Ich habe noch mehr… … gefunden, Diebesgut der Orks von Moria. Die Orks haben eine alte Städte namens Gorthad in der Nähe der Hügel wieder geöffnet. Es scheint, daß … von Moria … daß Erzeugnisse, die von unseren Ahnen geschaffen wurden… von den Orks und ihren Meistern… Viele unserer Schätze könnten in dieser Gegend sein…" Es geht die Rede um, daß die Orks das Goldene Rad gefunden hätten, den unerreichbarsten aller Schätze von Durin. Seine Verwendung ist unklar, aber man sagt, daß Texte

aufgezeichnet wurden... das Schwarze Buch von Gorthad. Es ist ein garstiger Name, der viel Böses anklingen läßt. Ich werde die Barrow Downs nach weiteren Hinweisen absuchen, dann werde ich nach Bree aufbrechen. Dies ist ein gefährlicher Ort, der selbst von den Waldläufern vermieden wird. Ich weiß genug..."

(Unterzeichnet:) Thuri

101. Mein lieber Herr Oldenad:

Die Arbeit im Werk geht gut vonstatten. Wie Sie an meiner letzten Lieferung sehen können, vermochten unsere Leute die Produktion zu verdoppeln. Ich bin überzeugt, daß auch die Qualität sich binnen kurzem verbessern wird. Ihre Gesellen haben die Einheimischen hier ruhig halten können, auch wenn sie es nicht mögen. Wann kann ich die nächste Zahlung erwarten?

Hochachtungsvoll, Lotho Sackheim-Beutlin, Herr von Beutelsend, Hobbiton

102. "Überlegt das Geheimnis der Acht:

Der Zauber sieht Ort und Zwerg verenden,

Der Wolf nagt den Schädel kahl,

Ein Troll verspeist den Menschen auf seinem Teller

Und hoch oben kreist der Adler.

103. "Schaut nach dem, den Ihr sucht, in Combe."

104. Der Laden ist fast leer, auf den Regalen stehen nur noch ein paar vereinsamte Artikel.

105. Auf dem Zettel, der an die Tür geheftet ist, steht:

"Wenn Ihr in großer Not gekommen seid, tut es mir leid, Euch enttäuschen zu müssen, aber meine Kräutervorräte sind zur Neige gegangen. Ich bin zu meiner Stelle nördlich des Midgewater Nachschub holen gegangen, noch bevor der Winter endgültig einsetzt. Dort könnt Ihr mich die nächsten sieben Tage oder so finden.

Ihr

Tim Thistlewool"

106. In diesem Flett summt ein Elbenmädchen mit weichem schwarzem Haar vor sich hin, während sie den Faden am Spinnrad dreht. Sie bemerkt Euch und nickt. "Ich bin die Weberin Tinalin", sagt sie. "Ich sitze und webe und fertige neue Sachen. Gefällt Euch dieser Umhang (Y/N)"

107. Eine Stimme flüstert. "Von Throris Steinhügel. WEST. SÜD. OST. SÜD. OST. NORD."

108. Elrond wirft den letzten zerfetzten Mantel zur Seite. "Obwohl Ihr außer acht alle Nazgul beisammen habt, können wir nicht länger zuwarten. Gegen die neun Reiter des Feindes werde ich neun Fußleute aussenden. Als Begleiter des Ringträgers und seines Gefährten

wird Gandalf mitgehen, denn dies soll seine große Aufgabe sein, und vielleicht das Ende seiner Mühen. Was die übrigen anbelangt, sollen sie die freien Vertreter der freien Völker der Welt sein: Elben, Zwerge und Menschen. Legolas soll für die Elben mitgehen und Gimli für die Zwerge. Für die Menschen nehmt Boromir mit Euch, einen Tapferen aus Minas Tirith in Gondor.

"Ich könnte auch Elbenlords mitschicken, aber die würden nur die Aufmerksamkeit des Feindes erwecken. Ich kann keinen dieser mutigen Helden zwingen, sich Euch anzuschließen, wählt also selbst jene, die Euch am besten bei Eurem Abenteuer helfen können.

"Euer Weg verläuft im Süden von hier, durch den Rothornpaß und in den Wald von Lothlorien. Mein Volk hat Anweisung, Euch soviel Hilfe angedeihen zu lassen, wie es in ihren Möglichkeiten steht, obwohl manche eine Gegenleistung erwarten. Wenn meine Leute Euch befragen, benutzt meinen Namen als ihre Frage. Gandalf gebe ich Miruvor, einen Heiltrank, der Euch in der Kälte wärmen wird. Benutzt es weise. Und zuletzt gebe ich Euch noch ein einzelnes Wort mit auf den Weg. Ihr werdet wissen, wann es soweit ist, es zu brauchen. Das Wort ist "Mellon".

109. Dicke, gewebte Strähnen eines klebrigen, seidigen Gewebes versperren den Ausgang.

110. Auf dem Boden liegen Felsbrocken und Trümmer. Wenn hier etwas anderes gefunden werden soll als Felsen, muß einer danach graben…

111. Nachdem der dichte Staub sich gesetzt hat und alle wieder sehen können, bemerkt Ihr, daß unter den seltsam geformten Gesteinsbrocken sieben, siebenflächige Steine liegen. In jeden sind Runen in Zwergensprache eingeritzt, doch selbst der Gelehrteste unter Euch kann sie nicht entziffern.

112. "Hmm. Wenn mich mein Feinschmeckerauge nicht völlig täuscht, sind diese feinen Pilze von derselben Sorte wie die Scarlet Shelves, die der alte Bauer Maggott zuzubereiten pflegte. Ein köstlicher Schmaus." Die übrigen Gefährten scheinen eher skeptisch.

113. Die Nasen rümpfen sich ob dem Geruch von Staub und Schimmel. Obwohl die Wände mit hohen, breiten Bücherregalen bedeckt sind, die vermutlich aus dem Herrenhaus eines alten Lordes stammen, befinden sich nur wenige Bücher und Pergamentrollen darin. Nach Themen geordnet, betreffen die meisten die "Geschichte von Bree", dann folgt die "Küche von Bree" mit ein oder zwei Bänden mehr als das fast leere Regel "Alles andere".

114. "Er ist der Führer der Orks. Ein mächtiger Schamane. Kennt Zauberkünste, die Euch Eure Innereien herausdrehen würden." Er senkt seine Stimme zu einem verschwörerischen Flüsterton. "Wir hassen ihn alle. Wenn Ihr sein dunkles Feuer auslöschen wollt, nehmt die Stufen nahe den Steinhügeln bei seiner Höhle. Vergeßt nicht die richtigen Paßwörter, um seine Fallen zu überlisten.

115. Thadred, der vierte Cardolani-Lord von Amon Sul starb an einem gebrochenen Herz am Vorabend seines Hochzeitstages. Seine Braut, Luthanna, und alle ihre Bedienerinnen, waren wenige Tage zuvor auf dem Weg zu ihrer Vermählung einem Angriff der Orks zum Opfer gefallen. Jene, die später die Gruft des Lords betraten, erzählten, Weinen und Schluchzen gehört und ein Gefühl des Herzwehs nach entfernten Geliebten verspürt zu haben.

116. "Herr Frodo, Herr!" ruft Sam. Frodo wendet sich Sam zu, leicht verärgert über seinen Freund. "Sam, wir müssen den Ring zum Mount Doom bringen, koste es, was es wolle."
"Ich weiß, Herr Frodo, ich weiß es, und wir werden es auch tun. Aber wir haben etwas Wichtiges vergessen, und es muß gesagt werden!"
"Was denn Sam?"
Siehe Abschnitt #2 der Ergänzung.

117. Eine Notiz von Bilbo lautet: "muß die Brandybucks wegen des Alten Waldes fragen". Du legst dies weg, zugunsten von etwas sehr viel Interessanterem, der Lady of Leithan, dem Lied von Beren und Luthien, der erzählt, wie Luthien an den Ufern des Flusses Esgaldil getanzt habe, als die Welt noch jung war, und daß manche der Gewässer von Mittelerde sie noch immer in Erinnerung haben. An Stellen, wo noch immer die Zwergen hausen, veranlaßt ihr Gedächtnis die Wasser zu einer mächtigen Verteidigung, selbst gegen die mächtigsten Feinde.

118. Dieses Flett ist einer von Loriens Wachposten, geschickt in den Ästen der Bäume versteckt. Ein großer, starker Elbe, offenbar einer der Anführer von Lorien, schaut Dir ins Gesicht und stellt sich als Celebrith, Sohn des Dagnos, vor.

119. Auf einem Altar siehst Du ein großes, schwarzes in dickes Leder gebundenes Buch. Es ist aufgeschlagen, und der Fußschemel, der vor dem Podest steht, müßte selbst einem Hobbit das Lesen ermöglichen, obgleich es in eine Atmosphäre gehüllt ist, die spürbar ungut ist.

120. Pippin fühlt sich auf seltsame Weise zu dem Brunnenschacht hingezogen. Während die anderen sich in dem Gemach umsehen, kriecht er über den Rand des Schachts und guckt hinein. Ein kühler Lufthauch schlägt ihm ins Gesicht, der aus den unergründlichen Tiefen heraufweht. Einer plötzlichen Regung folgend, ergreift er einen lockeren Stein und läßt ihn hineinfallen. Er fühlt sein Herz viele Male schlagen, ehe ein Ton zu hören ist. Dann kommt von weit unten, aus ganz weiter Ferne, aber verstärkt durch das Echo des hohlen Schachtes, ein Plumps.

121. Eingeritzt im Boden, auf einer Fläche, die frei von Staub ist, stehen die Worte: "Für Durins Kind wird ein scharfes Auge den Weg weisen."

122. Der Klang der Hämmer verstummt, als Ihr eintretet. Dunkle, böse Gesichter, triefend vor Schweiß, starren Euch bedrohlich aus dem Licht der Schmiedefeuer entgegen. Wie ein Mann, legen die riesigen Uruks ihre Hämmer, Zangen und Blasebälge nieder und nehmen die Waffen in die Hand, die sie gerade geschmiedet haben.

123. “Der Ringträger hat einen Traum. Er sieht einen kleinen braunen Vogel, der zum Horst eines großen Adlers flattert. Mitten in Donner und Blitz fliegt der Adler zu einem großen Turm, umkreist ihn, stößt ihm Sturzflug nach unten und holt einen weißhaarigen Mann. “Sag! ANGMAR zum Stein, der entzweit ist!” schreit er.

124. Die alten Zwergen-Steinmetzen waren wirkliche Meister im Meißeln von Stein, und obwohl viele ihrer Fertigkeiten über die Jahrhunderte verloren gegangen sind, so blieb doch genügend davon übrig, daß Balins Volk eine geheime Tür in einer Weise blockieren konnte, daß es wie natürlicher Fels aussah. Diese Konstruktion ist so fest, daß sie nur mit den allerstärksten Steinmetzwerkeugen zerstört werden kann.

125. Ihr hört eine Antwort auf Euren Schrei, einen Gesang, der durch die Wände des Steinhügels dringt:

“Tom, alter Bombadil, lustiger Gevatter,
Blaue Jacke hat er an, gelbe Stiefel hat er,
Fing ihn niemals niemand ein, denn er ist der Meister,
Seine Lieder haben Macht über böse Geister.
Tom Bombadil erscheint, und hebt wieder seine Stimme:
“Raus hier, übler Wicht! In die helle Sonne!
In die wüsten Lande zieh über alle Berge!
Schwinde wie der Nebelhauch, heule mit dem Winde,
Laß die Grube leer zurück, niemals kehre wieder!
Sei vergessen und verloren, dunkler als das Dunkel,
Wo das Tor verschlossen steht, bis die Welt geheilt wird.
Bei diesen Worten erklingt ein langanhaltender Schrei, der immer mehr in eine weite Entfernung abklingt… bis völlige Stille eintritt. Ihr seid frei.

126. Dieses Flett ist einer von Loriens Wachposten, geschickt in den Ästen der Bäume versteckt. Ein großer, starker Elbe, offenbar einer der Anführer von Lorien, schaut Dir ins Gesicht und stellt sich als Malkir, Sohn des Seregon, vor.

127. In einem zerfledderten Buche lest Ihr: “Moria, der Schwarze Abgrund, Khazad-dum in der Zunge der Zwerge, war eine große Zwergenstadt tief unter dem Nebel-Gebirge. Eine große Treppe…”

128. “Dann ist da natürlich die Klinge Narsil, das Schwert, das einst Elendil gehörte, dem mächtigen Numenorer, König von Gonor im Süden. Narsil zerbrach in vier Teile, als Isildur den Ring von Saurons Finger schnitt. Wenn Isildurs Fluch schließlich entdeckt wird, wird das Schwert neu geschmiedet und ganz gemacht, wenn es auch schwierig sein wird, weil im Verlauf der Jahrhunderte kleine Stücke verloren gegangen sind: ein kleiner Splitter von der Klinge, das flügelähnliche Heft und ein wunderbarer Edelstein von seinem Griff. Aragorn trägt dieses Schwert.”

129. Gharsh, der Oberherr der Orks, beäugt Euch mißmutig. Durins Axt liegt versteckt auf einer Plattform in der Halle der Nebel. Sprecht die mächtigen Worte der Flamme von Udun, um den Bann zu brechen, der sie festhält.

130. Die Wetterspitze, der südlichste Gipfel des Wetter-Gebirges bei Bree, war einst die Stätte von Amon Sul, einer uralen Feste, die von den Truppen des Hexenkönigs geschleift wurde. Der Legende nach befinden sich unter den Trümmern Gruften und Höhlen, doch selbst die Waldläufer wissen nicht, wie man dahin gelangt.

131. “Schaut! Hier ist kürzlich jemand gewesen”, sagt Streicher. “Da sind Spuren eines Kampfes. Der Boden ist versengt, hier, hier und dort, und was ist denn das?” Er beugt sich hinunter und fährt mit dem Finger einer Rune nach, die vor kurzem auf einer flachen Felsplatte eingeritzt worden sein muß und dem Feuer entgangen ist. “G” flüstert er, “Gandalfs persönliche Unterschrift. Kann sein, daß er erst kürzlich hier gewesen ist und sich zur Wehr setzen mußte. Wenn er bloß Zeit gehabt hätte, uns mehr zu erzählen.”

132. Westlich der Barrow Downs liegen die letzten Überreste des Alten Waldes, der sich einstmals von den Westlichen Bergen bis hin zum Nebel-Gebirge erstreckte. Dieser düstere Wald ist das Zuhause vieler Geister, sowohl guter als auch böser. Dort lebt auch der Älteste, der von den Elben Iarwain Ben-adar genannt wird.

133. Die Wände sindmit Regalen bedeckt, die ganz mit Flaschen gefüllt sind, die meisten davon erstaunlich frei von Staub und Spinngeweben. Die Jahrgänge der Weinlesen umspannen mehr als ein Zeitalter von Mittelerde, es sind Flaschen aus über tausend Weingärten. Manche davon, z.B. Old Winwards erwecken Erinnerungen an das Auenland. Andere, mit Beschriftungen in Sprachen, die unter den Völkern von Mittelerde längst nicht mehr gesprochen werden, geben keinen Hinweis auf die Erde, die die Wurzeln ihrer Reben gewärmt hat noch auf die Leute, die den Wein getrunken haben. Doch so alt sie auch sein mögen, sie scheinen keineswegs verdorben.

134. “Ein Stab, der scheinbar aus reinem Eis besteht, soll unter den Ruinen von Bree verloren gegangen sein. Man sagt ihm große Macht über die Feuergeister nach, selbst über so mächtige wie den legendären Balrog.”

135. Bei Eurem Eintritt, beginnen die Zeichen an der Wand zu glühen, bis sie ziemlich gut lesbar sind. Die Schrift ist ohne Zweifel die von Gandalf. Da steht: “Ich hoffe, Ihr findet dies. Die Bösen haben mich für den Augenblick in den Untergrund getrieben. Verweilet nicht hier, denn sie lieben die Finsternis. Merkt Euch den Namen Elbereth, denn er hat Macht über sie. Sie kommen. Ich muß weiter in die Tiefe fliehen, um ihnen zu entkommen — Gandalf.”

136. Ihr betretet das Eingangstor zu Caras Galadon, der Stadt der Bäume. Keine Bewohner sind zu sehen, aber ringsum und hoch oben in den Lüften erklingen viele Stimmen. In der Entfernung hört Ihr einen Gesang, der herabfällt wie sanfte Regentropfen auf Blätter. Es ist ein wundersamer Ort.

137. Elrond spricht: “Hier, Freunde, ist der Ringträger. Wenige sind je durch größere Gefahren hindurch und auf einem dringenderen Botengang hierher gekommen. Es gibt viel zu berichten, und jeder sollte angehört werden. Laßt den Rat von Elrond beginnen.”

138. Die von Zwergenhand stammenden Runen auf dem Boden sind unverständlich.

139. Gharsh winselt: “Sagt der großen Trollstatue ein bestimmtes Wort. Sagt ihr ‘ITHILDIN’.”

140. Die schimmernde Figur ruft aus “Ai na vedui Dunadan! Mae govannen!” Seine Sprache und seine hell klingende Stimme lassen keinen Zweifel in Euren Herzen: er gehört zum Volk der Elben. Keine anderen Bewohner der weiten Welt haben so schöne Stimmen.

“Dies ist Glorfindel, der in Elronds Haus wohnt”, sagt Streicher.

141. Die Tür scheint versperrt zu sein.

142. Bei Eurem Eintritt, beginnen die Zeichen an der Wand zu glühen, bis sie ziemlich gut lesbar sind. Die Schrift ist ohne Zweifel die von Gandalf. Da steht: “Ich hoffe, Ihr findet dies. Die Bösen haben mich für den Augenblick in den Untergrund getrieben. Meine Zaubersprüche werden sie festhalten, aber nicht für lange. Verweilet nich lange hier, denn sie lieben die Finsternis. Merkt Euch den Namen Elbereth, denn er hat Macht über sie. Das wenige an Hilfe, was ich Euch geben kann, sind zwei Namen: !LUTHIEN, der über das Wasser gebietet, und !MITHRANDIR, der das Feuer zähmt. Benutzt sie weise. Sie kommen, und ich muß weiter in die Tiefe flüchten, ehe ich das Licht von Arda wieder erblicke. Gandalf.”

143. Eine fragile Brücke aus Stein überspannt den schwarzen Abgrund in einem einzigen Bogen von 50 Fuß Länge. Hinter dem Feuer im Westen wimmelt ein wütender Schwarm von Hunderten schwarzer Figuren. Sie fuchteln mit Speeren und Krummsäbeln, die rot wie Blut im feurigen Licht schimmern. Das Dröhnen der Trommeln wird lauter und lauter, dummmm dummmm, dummmm! Pfeile prasseln rund um Euch nieder. Nach Westen hin sind dunkle Silhouetten von Trollen zu sehen, die große steinerne Laufbretter über das Feuer legen. Doch noch bevor sie sie überqueren können, bricht eine Welle der Furcht unter den Gefährten des Rings aus… der Balrog ist gekommen, eingehüllt in Flammen und Dunkelheit.

144. In der klaren, weittragenden Stimme der Elben sagt Glorfindel: “Ich wurde vom Bruchtal ausgesandt, um nach Euch zu suchen. Wir fürchteten Ihr könntet auf der Straße in Gefahr sein.” “Dann ist Gandalf in Bruchtal eingetroffen?”

“Nein. Jedenfalls noch nicht, als ich aufbrach, aber das war vor neun Tagen. Daß Ihr kommt, vernahmen wir von Gildor und seinen Leuten, denen Ihr hinter dem Brandywine begegnet seid.

“Ich war es, der den Elbenstein auf der Brücke über Mitheithel zurückließ, als ich Saurons Diener, die sie besetzt hielten, von dort vertrieb. Doch jetzt fürchte ich weit mehr, daß die Neun in der Nähe sind, sowohl im Rücken als auch vorn. Wenn der Schwarze Reiter Eure Spur auf der Straße findet, werden sie wie der Wind hinter uns her sein.”

145. Das Schwarze Buch ist ein mächtiges Instrument der Hexerei, doch sollte es nicht von denen gehandhabt werden, die schwachen Willens sind. Es enthält dunkle Geheimnisse über Moria, welches die Zwergen Khazad-dum nennen. Feuer ist sein Fluch.

146. Der Steindeckel ist fest verschlossen. Es wäre unmöglich, eine Stange in die Ritzen einzulassen.

147. Ein Geist schwebt umher, von edler Gestalt, aber umgeben von einer Traurigkeit, wie Ihr sie nie gekannt habt. Ihr habt kein Gefühl des Bösen und dennoch läuft Euch ein kalter Schauer das Rückgrat hinunter, als er in hohlen Tönen zu flüstern beginnt: "In meinem Leben war ich Thadred, einer der vielen Herren von Amon Sul, die diesen Ort über die Jahrhunderte beherrscht haben. Vor langer Zeit schenkte ich mein Herz einem schönen Mädchen, Luthanna. Doch aus unserer Liebe konnte nichts werden, denn die Diener des Hexenkönigs entführten ihre Seele an einen Ort, den man nicht erreichen kann. Die Liebe! Sie traf mich entsetzlicher als alle Pfeile von Angmar. Ich saß in einem Turm, mit Heerscharen unter meinem Befehl. Durch den Stein des Sehens konnte ich alles sehen, was in meinem Reich und darüber hinaus geschah. Ich hatte die Schätze von Königen. Aber dies alles bedeutete mir nichts. Ich konnte für Luthanna nicht kämpfen, ich konnte Luthanna in dem Stein nicht erblicken, und all mein Reichtum und meine Macht konnte sie nicht zurückbringen.

"Jetzt wache ich über den Toten. Zwar kennen die Toten keine Liebe, aber mein totes Herz brennt danach, die Liebe kennenzulernen. Keiner darf durch, der nicht Zeugnis von der Liebe einer Frau ablegt."

148. Nach dem Erklimmen einer großen Höhe findet Ihr Euch in einer großen Halle wieder, die in der Baumkrone des größten Mallorn von Caras Galadon liegt. Auf zwei Sesseln am Stamm des Baumes sitzen Seite an Seite Lord Celeborn und Lady Galadriel.

149. Ich bin Boromir, Sohn des Denethor, dem Verwalter von Gondor. Ich bin nach Norden gekommen, eine Antwort auf einen bösen Traum zu finden, der mich quält. In diesem Traum war mir, als würde der östliche Himmel dunkel und ein Unwetter zöge näher, doch stand im Westen noch ein fahles Licht, und aus dem Licht hörte ich eine Stimme, fern, doch klar, die rief:

Das geborstne Schwert sollt ihr suchen,
Nach Imladris ward es gebracht,
Dort soll euch Ratschlag werden,
Stärker als Morgul-Macht.
Ein Zeichen soll euch künden,
Das Ende steht bevor,
Denn Isildurs Fluch wird erwachen,
Und der Halbling tritt hervor.

Was ist das Schwert, das zerbrach? Was oder wer war Isuldurs Fluch?

150. Tief unter diesem Turm auf den Hügeln versteckte Gardelag, Herr von Gorthad das glühende Schwert, das seine Kämpfer der Bande von Orks abgenommen hatte, als diese von der Zerstörung von Khazad-dum zurückkehrten.

151. Imladris's Tiefen liegen hinter den Weinbergen.

152. Das größte der Schwerter von Mittelerde ist Anglachel, das Schwert des Dunklen Elben Eol. Es wurde von Telchar von Nogrod geschmiedet und galt nach dem Fall von Gondolin als verloren. Doch die schwarze Klinge entging dem Feind und wurde als Belohnung nach Moria gebracht, für die Zwerge, die den Valaren in der endgültigen Schlacht gegen Morgoth beigestanden hatten. Dort war es im Besitz von Nain, Sohn von Durin VI, bis Durins Fluch die Zwerge aus Moria vertrieb. Bei der Zerstörung von Moria nahmen es die Zwerge mit, doch keiner weiß, wo es jetzt ist.

153. Die elende Kreatur schreit: "Sagt den grauen Zwergen MORIA". Obwohl es Euch teuer zu stehen kommen kann, bleibt Ihr bei Eurem Wort und läßt sie in die Dunkelheit entkommen.

154. Euer Fackellicht scheint auf ein rostiges Messer, das an dem rotbraunen Fels neben der schlafenden Figur hängt. Ohne Eure scharfen Augen hätte es Euch leicht entgehen können.

155. Dies ist eine alte Elbenbehausung, doch die Handwerksarbeit ist zwergischen Ursprungs und geht offenbar auf die Zeiten zurück, als die Elbenschmiede und die Zwergenherren von Moria eine feste (aber inzwischen längst zerbrochene) Freundschaft pflegten.

156. "Auf dem Thron sitzt ein Wesen, das einer menschlichen Skulptur ähnlich sieht, die aus dem Lehm von einem Flußufer geformt wurde. Dies ist die mächtige Withywindle, die Flußgeistin. Sie sagt mit bedächtiger, tiefer Stimme: Ich weiß von Euch und Eurer Aufgabe. Doch wer fragt Euch, Lilien von meinem geheimen Ort zu nehmen? Zeigt mir ein Zeichen, damit ich verstehe."

157. "Ein Stab, der scheinbar aus reinem Eise besteht, soll in einer Höhle innerhalb des alten Waldes verloren sein. Der Legende nach soll er gegen Feuergeister wirksam sein, selbst die so mächtigen wie der Balfrog.

158. "So." Schnalzte Smaug und leckte sich die Lippen (oder wie immer das bei einem Drachen heißt). "Du mußt wirklich ein Dummkopf sein, wenn Du meist, etwas so Harmloses wie ein Pfeil könnte einem Drachen wie mir, egal was für eine Farbe er hat, was antun. Ich wittere etwas, das mir bekannt vorkommt, einen Geruch wie von dem, der meinen Kelch entwendet hat — ein Verwandter vielleicht?"

159. In einem glücklicheren Zeitalter waren die Elben von Eregion mächtige Schmiede, Schöpfer vieler wundersamer magischer Gegenstände. Der wichtigste unter ihnen war Celebrimbor. Er fertigte viele Ringe der Macht, die von Suarons Macht nicht verdorben waren. Einer davon, genannt der Ring des Schmiedes, enthielt ein kleines Teil von Celebrimbors eigener Fertigkeit, so daß, selbst nach dem Fall von Eregion und

Celebrimbors Tod, diese Fertigkeit in dem Ring fortlebte und von Schmied zu Schmied sich weitervererbte. Schließlich wurde er von Dunedain auf der Flucht vor der großen Seuche in den Alten Wald gebracht. Seine Träger starb an den Pfeilen eines Orks bei der Überquerung des Flusses Withywindle, und der Ring des Schmiedes ward nie mehr gesehen.

160. Eine schmale Brücke aus Stein überspannt den schwarzen Abgrund in einem einzigen großen Bogen von 50 Fuß Länge. Hinter dem Feuer im Westen wimmelt ein wütender Schwarm von Hunderten schwarzer Gestalten. Sie fuchteln mit Speeren und Krummsäbeln, die rot wie Blut im feurigen Licht schimmern. Das Dröhnen der Trommeln wird lauter und lauter, dummmm dummmm, dummmm! Pfeile prasseln rund um Euch nieder. Nach Westen hin sind dunkle Silhouetten von Trollen zu sehen, die große steinerne Laufbretter über das Feuer legen. Doch noch bevor sie sie überqueren können, bricht unter den Gefährten des Rings eine Welle der Furcht aus… der Balrog ist gekommen, eingehüllt in Flammen und Dunkelheit.

"Flieht! Dies ist ein Feind, gegen den Ihr alle nichts ausrichten könnt!" ruft Gandalf. Nur die volle Macht eines Zauberers kann ihm widerstehen. Vielleicht.

161. "Obwohl Deine Aufgabe eine schwierige sein wird, weiß ich, daß heute hier die richtige Entscheidung getroffen wurde", sagt Elrond. "Doch bevor die Fahrt des Rings beginnen kann, müssen wir über das Schicksal der Schwarzen Reiter Bescheid wissen und mehr über die Pläne des Feindes erfahren. Versammelt deshalb die mächtigsten Helden und kundschaftet das Land aus. Bringt mir Beweise ihrer Vernichtung. Bedenkt auch, daß die Gebiete um uns herum Geheimnisse und Schätze bergen können, die Euch auf Eurer Fahrt helfen können. Schweift aus, schweift weit, aber kehrt noch einmal hierher zurück."

162. Mein lieber Herr Oldenad:

Sagt Euren Leuten, daß sie uns nicht weiter behelligen. Schließlich ist es ihr Fehler, nicht meiner, daß die vermaledeite Maschine kaputt gegangen ist. Sie würde nach wie vor laufen, wenn sie ihre Arbeit besser getan hätten. Die Einheimischen werden auch schon nervös. Vielleicht können Sie noch ein bißchen Verstärkung schicken, um den Frieden zu bewahren. Wann kann ich meine nächste Bezahlung erwarten?

Mit vorzüglicher Hochachtung

Lotho Sackheim-Beutlin

Herr von Beutelsend Hobbiton

163. Die Statue des Zwerges scheint falsch am Platz in diesem großartigen Saal, und dennoch strahlt die Würde und die charakterliche Stärke dieses vom Steinmetzen geschaffenen Ebenbildes Selbstvertrauen und Edelmut aus. Die Wandmalereien stellen einen verletzten Zwerg dar, der von einem Zwergenheiler gepflegt wird.

164. Dieser Abschnitt scheint sich auf das Auenland zu beziehen. “Amonar, der jüngere Sohn des Arveleg von Arthedain, nahm die Ländereien westlich des Flusses Baranduin als sein Lehen und hielt sie im Namen seines Bruders, des Königs Araphor, wobei er einen Eid schwor, den Familienzwist zu vermeiden, der die Söhne von Isildur geschädigt hatte. Aber es war keine Liebe zwischen ihnen, und Amonar löste seinen Schwur zu spät und mit wenig Beistand ein. Doch in der endgültigen Schlacht, angestachelt vom Tadel durch seinen Lehensherrn, ließ er sich zu einer wilden Handlung hinreißen, und seine Wachen wurden vom Hexenkönig geschlagen. Seine Sterbeworte waren eine Bestätigung seines ewigen Eides an die Könige von Arnor. Er wurde in einer Höhle begraben, die den Blick auf seine Ländereien freigab.”

165. In den schwarzen Hallen von Moria erklingt weiterhin das ohrenbetäubende Echo von Türen, die zugeknallt werden. Von draußen dringt ein Krachen und Tosen durch das massive Gestein. Es scheint Dir, das Geräusch deute auf die Zerstörung der großen Stechpalmen hin, die einst die Westpforte flankierten, eine Schande, denn die Bäume waren schmuck und hatten über lange Zeit dort gestanden. Wer immer dahinter steckt und was immer seine Absicht, die herunterstürzenden Felsbrocken zeugen davon, daß der Weg hinter Euch jetzt durch die Kreatur aus dem Wasser versperrt ist. Du und Deine Gefährten könnt nur noch nach vorn weiter, hinein in ie tiefen Gründe von Moria.

166. Nach alledem findest Du nichts weiter als einen schwarzen Schlüssel und eine Schriftrolle, die schon fast zu Staub zerfällt. Wie Du das Dokument aufrollst, erblickst Du nur gerade die zwei Worte “DURINS FLUCH”, bevor sich das Pergament auflöst.

167. Grüne Dämpfe quellen aus der Ritze und schwirren und wirbeln durch die Kammer. Eine kalte, hohle Stimme ruft: “Endlich bin ich frei, wieder das zu tun, was mich mein Meister heißt!” Das Gas übermannt Dich, und es wird schwarz um Dich herum…

168. Ein kräftiger, aber etwas zerzauster Hobbit guckt Dich an. “Freut mich, mein Name ist Bushdock, Ned Bushdock. Ich hoffe, Ihr wollt mich nicht auf irgendwelche Abenteuer mitnehmen, jedenfalls nicht sofort. Nur Hobbits kommen da rein, wo diese Leute und Rayf mich hinschicken wollten.”

169. Schattenhafte Figuren bewegen sich, als Ihr die Treppe in den schwach erleuchteten Keller hinuntersteigt. Doch beim näheren Hinschauen entpuppen sie sich als gemeißelte Statuen von Zwergen.

170. Vor langer Zeit benutzten die Zwerge von Khazad-dum diesen Raum, um Stahl herzustellen. Inzwischen sind die Feuer längst erloschen, und die Schmiede ist nur noch ein Denkmal an das, was hier einmal war. Du fühlst, daß hier nicht alles ist, wie es sein sollte. Die Schmiede ist mit Zwergenrunen verziert.

171. Alte Knochen, große leere Krüge und zerbrochene Gefäße liegen am Boden dieser düsteren alten Höhle verstreut. “Wenn das kein Trollenloch ist!” bemerkt einer von Euch. “Laßt uns hier weggehen, jetzt wo wir wissen, wer den Pfad da draußen gebahnt hat. Laßt uns keine Zeit verlieren!”

172. Ein kühler Schauer legt sich auf die Gruppe, und das Licht flackert, ohne jedoch auszugehen. Eine hohle Stimme spricht halblaut, jedoch gut verständlich. “Ich spüre das Volk von Bilbo hier. Vielleicht gar jemanden aus edlem Geblüt.”

“Stimmt, Ori”, fällt eine zweite Stimme ein. “Aber die werden sich erst ausweisen müssen, bevor wir ihnen groß was erzählen.”

Es sind keine Geschöpfe sichtbar hier, nicht einmal ein Gespenst.

“Wenn Sie die Überquerung nicht überleben”, antwortet die erste Stimme, “dann sind sie für uns vollkommen nutzlos, mein guter Oin.”

“Hmmph! Trotzdem müssen sie uns beweisen, daß sie nicht dem Schatten dienen.”

“Orkenfedern!”

“Oh rasiere Dir den Bart!”

Der kühle Luftzug klingt ab und Ihr blickt einander an. Wahrscheinlichbeginnt die beklemmende Finsternis, Euch wirr im Kopf zu machen.

Ganz plötzlich ist der kühle Luftzug wieder da. “Worte der Macht sind geboten, das ist klar, und manche Worte bedeuten mehr als das Leben für Euch. Doch nur ein Wort ist wertvoll für uns, die wir freundlich waren zu dem Dieb.”

“Das reimt sich ja gar nicht! Entsetzlich, Deine Knittelverse.”

“Pssst, ich bin noch nicht fertig. Wo war ich stehengeblieben?. Ah ... ‘Doch nur ein Wort ist wertvoll für uns, die wir freundlich waren zu dem Dieb. Äämm ... Such es in einer Feuerstelle, es auszusprechen, und unser Kummer ist dahin.’ Da, du alter Wackelbart, wie gefällt Dir das?”

“Habt acht, ich höre unsern Meister. Wir müssen zurück, ehe er unsere Abwesenheit bemerkt.”

Wieder verschwindet der kühle Luftzug, und Ihr seid allein unter dem Stein von Moria.

173. Die Geräusche Eurer Schaufeln und Pickel dringen durch die Halle. Die Arbeit ist mühsam, aber Ihr kommt voran.

174. Die Erscheinung eines großen Zwergs steigt im Rauch aus der Schmiede empor. Die Zwerge fallen auf die Knie. Das muß Durin sein, der Vater aller Zwerge! “Findet meine Axt”, befiehlt er. “Zerstört den Dunklen Herrn damit!”

175. In der Mitte des Strudels ragt die Gestalt eines einst stolzen Adlers empor, der still auf einer einsamen Insel steht. Seine Flügel sind von seinem Körper abgerissen, seine Augen mit Schlamm bedeckt. Das Wasser strömt zu schnell, als daß man gefahrlos schwimmen könnte.

176. Der enge Durchgang hinter der versteckten Pforte läuft etwa eine Meile weiter und führt über Treppen nach oben, bis er sich schließlich zu einer größeren Kammer erweitert.

177. Die Statue des Zwerges scheint falsch am Platz in diesem großartigen Saal, und dennoch strahlt die Würde und die charakterliche Stärke dieses vom Steinmetzen geschaffenen

Ebenbildes Selbstvertrauen und Edelmut aus. Die Reliefs an der Wand zeigen den Tod eines Zwergenhelds und dann – überraschend – seine Wiederbelebung durch die Hände eines Heilers. Groß waren die Kräfte der Ersten Väter! Doch selbst sie vermochten ihrem eigenen Tod nicht zu entgehen. Die Wiedergeburt wurde von den Valaren nur in Zeiten größter Not gewährt, und nur für die größten Helden ihrer Zeit. Und oft wurde von dem Wiedergeborenen ein großes Opfer verlangt.

178. Die Schranke bricht zusammen, Bruchstücke von Felsen fliegen in alle Richtungen und geben eine kleine Öffnung in einen dunklen Durchgang frei. Ein großer Steinblock bleibt stehen. Er trägt eine Inschrift: "Stellt dem Schöpfer des Naugrim eine Frage, ehe Ihr passiert."

179. Toms Gemahlin, die wunderschöne Goldbeere, ist hier. Sie liegt krank im Bett. Neben ihr schwimmt ein geschwärztes Weidenblatt in einer Schüssel übelriechenden Wassers. "Meine Lilien", haucht sie. "Mein besonderer Teich liegt südlich dieses Hauses. Bitte holt mir Lilien. Nehmt dieses Zeichen und was immer ihr aus dem Haus brauchen mögt." Sie reicht Euch ihr Zeichen, ein goldenes Blatt, das auf einem Stück Eichenrinde aufgeklebt ist.

180. Eine Statue eines Zwergen-Handwerkers steht hier. Er hält einen Arm hoch in der Luft, so, als würde er zum Schlag ausholen, um ein Werkstück auf seinem Tisch zu bearbeiten.

181. Eure Füße wirbeln eine dicke Staubschicht auf dem Boden auf und stolpern über Dinge, deren Formen Ihr zunächst nicht erkennen könnt. In der Mitte des Raums steht ein Tisch, ein großer, länglicher Block, auf dem eine weiße Steinplatte, mit tief eingekerbten Runen liegt: "Sieht aus wie ein Grab", sagt einer von Euch. Ihr wischt den Staub weg und lest: 'BALIN, FUNDINS SOHN, HERR VON MORIA'. "Er ist also tot," sagt jemand. "Ich hatte es gefürchtet."

Nach einer genaueren Untersuchung offenbart die Kammer ihre Geheimnisse. "Das ist Mazarbul, die ehemalige Archivkammer. Wir sind zu hoch gestiegen. Wir sind im siebten Stock. Gegen Osten hin öffnet sich ein schmaler Durchgang auf eine Treppe, die steil nach unten abfällt. Rundum sind die Spuren einer alten Schlacht, zerschmetterte Schwerter und Äxte, gespaltene Schilde und Helme. Was einmal hier war, war aufgebrochen und geplündert worden.

182. Du bist in der Bibliothek von Beutelsend. Es gibt viele Bücher zur Hobbitkunde und auch mehrere Bände zur Elbenkunde aus Bruchtal. Es graust Dir bei dem Gedanken, daß Lotho Bilbos geliebte Werke in die Hand nimmt, zweifelst aber eigentlich daran, daß Lotho Pimple die Phantasie oder die Neugierde hat, sie auch nur anzuschauen.

183. Die Luft in dieser mächtigen Halle ist heiß, sehr heiß. Die große Halle wird durch ein heftiges feurigrotes Licht erhellt. In der Mitte erhebt sich eine doppelte Reihe von Säulen, gemeißelt wie die Stämme riesiger Bäume mit einem verästelten Maßwerk aus

Stein, die das Dach tragen. Am unteren Ende von zwei der Säulen hat sich ein großer Spalt aufgetan, aus dessen Tiefe Flammen emporzüngeln und sich um den Sockel der Säulen ringeln. Ihr seid am östlichen Ende der großen Halle. Bleibt zu hoffen, daß das Feuer zwischen Euch und Euren Verfolgern liegt.

184. Seit den Tagen von Angband hat die Welt keine solche Kälte gekannt. Vor Jahrhunderten kam ein böser Geist in das Nebel-Gebirge und nahm es allen Kreaturen übel, die an seinen Hängen entlanggingen, denn er betrachtete den Erg als seinen persönlichen Besitz. Und im Lauf der Zeit wurde der Geist von Caradhas kälter und kälter und verschmähte jede Wärme und wollte sie verderben. Und so fing der Geist Caradhas einen Teil Frühlingswärme in Form eines Vogels und sperrte ihn in einen Käfig aus Eis. Seit diesem Tag sind die Berge dem Willen von Caradhas untertan und mit seiner zunehmenden Macht ist auch seine Boshaftigkeit gewachsen. Diese Höhle ist die Behausung des grausamen Caradhas, des Geistes des Rothorns, gefangen in einem Eisblock ist der Vogel des Frühlings. Die große Kälte scheint verwirrt, daß jemand es wag, sie herauszufordern. “Narr!” zischt sie und es tönt, wie wenn Schnee über eine Eisdecke gefegt wird. “Wagt Ihr es, die Macht der Winterkälte in Frage zu stellen?” Sie heult wie ein Blizzard. “Erst steigt ihr meine Hänge hinan, und dann dringt Ihr in mein Haus ein? Sterbt! die Stimme gröhlt wie berstendes Eis.

185. Obwohl hier nichts auf die Anwesenheit von etwas Bösem hindeutet, so werdet Ihr doch von einer großen Angst gepackt, die an tödliches Entsetzen grenzt.

186. Mit widerhallendem Geplätscher plumpsen die Gefährten in die dunklen, strudelnden Wasser in der Tiefe. Über ihnen schließt sich die Dunkelheit, und das Bewußtsein schwindet.

187. Vor Euren Augen breitet sich die Szene einer kürzlichen Walstatt aus. Viele Orks liegen leblos, aber die Elben, die hier gekämpft haben, sind alle tot, mit Ausnahme eines einzigen. “Die Orks haben ein Lager… Sumpf.” Der Elbe stirbt an seinen vielen Wunden; nichts kann ihn retten. “Sie müssen getötet werden… bevor sie ihr Lager aufschlagen. Wenn Ihr das nicht gleich tut… werdet Ihr… niemals überqueren können.”

     Damit tut der Elbe seinen letzten Atemzug.

188. “Auf diesem Grasfleck sitzt ein junges Elbenmädchen. Sie fürchtet sich nicht vor Euch, aber Eure Ankunft hat auch ihr melancholisches Verhalten nicht geändert. “Ich sitze im Schatten”, sagt sie, “und ich denke an den Großen Schatten, der kommt. Lorien ist verdorben. Der Schatten hat gesiegt.”

189. “Wenn ich hinter dem Ring her wäre, könnte ich ihn haben - JETZT!” Im Aufstehen schien er größer zu werden. “Ich bin der richtige Streicher. Ich bin Aragorn, Sohn des Arathorn; und wenn ich Euch durch Leben oder Tod retten kann, dann will ich es tun.” Und bei diesen Worten zog er ein Schwert hervor, das bisher in den Falten seines von der Reise dreckigen Mantels verborgen gewesen war. Die Klinge war einen Fuß unter

dem Heft geborsten, im Griff fehlte ein Edelstein, und einer der Schutzflügel war weg. “Es taugt zu nicht viel. Aber die Zeit ist nahe, da es neu geschmiedet wird.”

“Aus Schatten geht Licht hervor;

Heil wird geborstnes Schwert,

Und König, der die Krone verlor.”

190. Ganz unten in Grimboshs Truhe liegt eine Schriftrolle. Ihr lest sie sorgfältig:

“Ich interessiere mich für mehrere Dinge in Eurer Gegend. Ich weiß, daß das Goldene Rad in der Nähe sein dürfte; es muß gefunden werden. Jede Waffe von dieser Stärke wird gegen meinen Feind nützlich sein und unerläßlich beim Finden von Durins Axt.

“Was die Stimmen in dem Steinkreis anbelangt, von denen Ihr berichtet habt, die interessieren mich ebenfalls. Versucht, Gegenstände absichtlich in den Kreis zu werfen und Euch die Stimmen, die Ihr hört, zu merken. Dies mag Hinweise auf die Hallen von Khazad-dum geben, die ich seit dem Auftreten von Durins Fluch nicht besucht habe . “Eure Gehorsamkeit ist wichtig. Schafft Euch keine Feinde. Was nun diese andere Angelegenheit betrifft, so ist *SIE* dafür zuständig. Haltet Eure Ohren offen, aber mischt Euch nicht ein, solange Ihr nicht gerade darüber stolpert. Die Anwendung von Gewalt kann die Neun Reiter anziehen, und DIE müssen um jeden Preis vermieden werden!

“Ich bin wohl zufrieden mit Eurer bisherigen Arbeit. Richtet Oldenad aus, er soll mich nicht mit Belanglosigkeiten behelligen; das Transportunternehmen ist mir nur ein kleines Nebenvergnügen und hat keinerlei Bedeutung in meinen großen Plänen.” —S

Auf der Schriftrolle prunkt das Symbol einer weißen Hand.

191. Der Elbe erhebt sich mühsam und beginnt mit seiner Erzählung.

“Vor einigen Wochen hatte ich seltsame Träume von einem glühenden Vogel, der in einem Eiskäfig gefangen war. Rundum war Eis. Es war klar, daß der Vogel gefangen war und meiner Hilfe bedurfte.

Er stöhnt und fährt dann fort:

“Die Träume hörten nicht auf, so daß ich Galadriels Rat einholte. Sie brachte mich zu ihrem Spiegel, und wir sahen einen geheimen Durchgang auf der Ostseite des Rothorn-Passes. Wir erblickten ein riesiges Monster aus Eis, mit dem im Eis gefangenen Vogel aus meinen Träumen. Das Eismonster schien von dem Vogel Kraft zu schöpfen, die es darauf verwendete, die Macht des Winters in den Bergen zu verstärken.

“Ich bat Galadriel sofort um Erlaubnis, dieses Monster zu bekämpfen, doch sie verweigerte dies, mit der Begründung, daß kein Elbe von Lorien auserkoren sei, es zu besiegen. Die Träume kamen nicht wieder, aber ich konnte den Gedanken nicht abschütteln. So brach ich alleine in Richtung Rothorn auf. Dort wurde ich von den Orks angegriffen und verwundet, und deshalb kam ich zurück nach Lorien.

"Wenn die Orks des Nebel-Gebirges den Rothorn-Paß gesperrt halten, dann sind sowohl Bruchtal als auch Lorien in Gefahr. Wenn der Geist von Caradhas, wie Galadriel dieses Monster nannte, stärker wird, dann wird es schließlich die bitterliche Kälte von Morgoth zu uns allen bringen. Es muß vernichtet werden. Der Rothorn-Paß muß befreit werden."

192. Obwohl Eure Lampen trübe und schwach leuchten, so widerspiegeln und verstärken doch die zahllosen Flächen an den glitzernden Wänden das Licht, als wäre es hellichter Tag. Mithril! Hier war es, wo vor unzähligen Jahren die Zwerge von Moria nach dem Edelmetall gegraben haben. Und dies ist auch die Stelle, an der sie Durins Fluch ausgelöst haben.

193. Oins gespenstische Stimme flüstert. "Aus Dwilis Steinhügel. WEST. NORD. OST. NORD. OST. NORD."

194. In dem mit "ANDERES" überschriebenen Teil findet Ihr den folgenden Eintrag in einem Buch mit dem Titel "Hobbitleben in Bree". Die Wetterspitze, südlichster Gipfel der Wetterberge in der Nähe von Bree, war von alters her die Stätte von Amon Sul, einer alten Feste, die durch die Truppen des Hexenkönigs zerstört wurde. Es ging die Rede um, daß sich unter den Ruinen Gruften und Höhlen befänden, die aber vom Hexenkönig von Angmar versiegelt wurden, und nur durch Anwendung desselben magischen Wortes, mit dem er die Höhlen verschloß, wieder geöffnet werden können. Dem Gerüchte nach soll es noch andere Eingänge in die Höhlen geben, ebenfalls aus den Ruinen der Wetterspitze, aber kein Breeländer hat dies je bestätigt. Ein bemerkenswertes Wahrzeichen der Wetterspitze ist der Einsame Stein, von dem man glaubt, er sei von den Überlebenden des Hexenkönigs als ein Grabdenkmal zu Ehren der vom Hexenkönig in den alten Kriegen Erschlagenen gesetzt worden.

Der einsame Stein wurde in einer Prophezeiung des berühmten Sehers Malbeth gewürdigt:

Wenn Isildurs Schicksal erwacht,
Und sein verlorener Träger träumt,
wird beben der einsame Stein
und gefunden der gebrochene Flügel
Wird neu geschmiedet das geborstne Schwert.
Die Hoffnung von Dunedain.
Die Schwachen werden den Herrn entthronen
und den Fluch zerstören.

Eine in flüchtiger Hand hingekritzelte Bemerkung lautet: "Wie immer bei Malbeths Weissagungen, kann keiner auch nur ein Wort verstehen."

195. Hier stehen sechs Statuen von Zwergenkriegern. Sie sehen aus, als könnten sie sprechen, aber was würde man ihnen antworten? Tief in Euch drin spürt Ihr ein Unbehagen. Es

steckt mehr hinter diesen fein gemeißelten Statuen als nur Stein. Könnte es etwas mit den dunklen Verfärbungen auf den Waffen der Kriegen zu tun haben?

196. Der braune Vogel breitet seine Flügel aus. Einen Moment lang seht Ihr ein Gesicht vor euch, ähnlich dem Gandalfs, ein wenig jünger vielleicht. Aus dem Vogel spricht eine Stimme in der Gemeinsamen Sprache: "Wenn Ihr die Elben nicht gefunden habt, dann suchet sie in der Nacht auf den Straßen, die ins Grünhügelland führen. Befragt sie über Elbereth, denn ihr Name hat die Macht, Euch zu beschützen, wie auch der Name von Luthien. Aber den werdet ihr dort nicht erfahren."

"Der Alte Wald ist lang und hart und gefährlich, aber der Feind wird Euch dorthin nicht folgen. Suchet den Meister des Waldes. Ruft um Hilfe, wenn Ihr in höchster Not seid."

"Gandalf! Gandalf!" Damit ist der Vogel verschwunden.

197. Die Luft scheint um Euch herum zu zersplittern, als eine grelle Stimme wütend kreischt. Dunkle Formen lösen sich aus den Schatten, und die Lufttemperatur sinkt weiter. Eine Atmosphäre des Bösen hängt in der Luft wie ein dunkler Rauch. Kalte höhnische Stimmen reden über Tod, Dunkelheit und Verhängnis.

198. "Athelwyn!"schreist Du, und der letzte Ton hallt durch die Kammer. Aber ohne Erfolg. Sie ist weg. "Wir müssen dafür sorgen, daß ihr Opfer nicht vergebens war", sagst Du und versuchst die Tränen zurückzuhalten.

199. Die Schriftrolle trägt ein Datum, das hundert Jahre zurückliegt, und darin steht: "Die Festung von Dol Guldur ist zehn Ebenen hoch, vom tiefsten Kerker bis zum höchsten Turm. Im Innern sind viele Orks und dunkle Zauberwesen, aber der entsetzlichste Bewohner ist der Neuromancer, Sauron von Modor, der hier eine neue Gestalt gefunden hat. Ich flehe den Weißen Rat an, einen Angriff vorzubereiten; man kann hoffen, daß die Enthüllung Saruman weniger unnachgiebig machen wird." Unterzeichnet ist das Schriftstück mit "G", offenbar die Signatur von Gandalf.

200. Derjenige, der allein steht, ist Gloin, ein alter König von Durins Volk. Die übrigen sind Zwergenkrieger, wahrscheinlich Helden, obwohl man ihnen keine Namen zuordnen kann. Tief im Innern fühlt Ihr ein Unbehagen. Der Anblick dieser fein gemeißelten Statuen sollte Euch an etwas erinnern. Ob es etwas mit den dunklen Verfärbungen an den Waffen der Krieger zu tun hat?

201. Als die grauen Nebel und Eure Köpfe sich klären, findet Ihr Euch in einer dunklen Kammer mit Säulen. Wie Ihr dahingelangt seid, ist nicht klar, doch ist es auch nicht eindeutig, welcher Weg zurückführt. Doch in allen Richtungen verlaufen dunkle Korridore.

202. Oins gespenstige Stimme flüstert. "Von Buris Steinhügel. WEST. SÜD. OST. SÜD. OST. NORD. WEST."

203. Hier, in der salpeter-beschichteten Gruft sammelt sich der Staub auf einem leeren steinernen Regal. Die Schnitzereien darunter deuten darauf hin, daß diese Bahre für Pelissar, einen Prinzen der Dunedain, vorgesehen ist.

204. Bei Eurem Eintritt, beginnen die Zeichen an der Wand zu glühen, bis sie ziemlich gut lesbar sind. Die Schrift ist ohne Zweifel die von Gandalf. Da steht: "Ich hoffe, Ihr findet dies. Die Bösen haben mich für den Augenblick in den Untergrund getrieben. Meine Zaubersprüche werden sie halten, aber nicht für lange. Verweilet nicht hier, denn sie lieben die Finsternis. Merkt Euch den Namen Elbereth, denn er hat Macht über sie. Sie kommen. Das wenige, mit dem ich Euch helfen kann, liegt in einem neuen Namen, !LUTHIEN, der dem Wasser gebietet. Ich muß weiter in die Tiefe fliehen, ehe ich das Licht von Adra wieder erblicke — Gandalf."

205. Der Alte macht sich an den Dingen auf dem Regal zu schaffen. "Aha!" Er gluckert vor Vergnügen. "Bringt, was ich Euch gebe, meinem Neffen Nob. Ich bin sicher, Euer Geschenk war seine Idee. Und nehmt dies hier für Euch selbst."

206. Manche in der Gruppe sind mehr betroffen als andere. In einiger Entfernung voneinander stehend, starren sie schreckgebannt auf das Wunder des Mithril-Erzes. Alle anderen Sorgen scheinen an diesem großen und phantastischen Ort belanglos.

207. Sobald der Schmutz und das Geröll weggewischt sind, lassen sich im felsigen Boden tief eingeritzte Runen erkennen. Die einfachen Zeichen bedeuten: "Mit dem Zeichen der Sieben kann Durins Axt wiedergewonnen werden."

208. Die dunkle Gestalt, welche die schmale Brücke überquert, ist erkennbar als Durins Fluch, der Schläger von Durin VI. Es war diese Kreatur gewesen, der die Zwerge aus Moria vertrieben hat und seither die Erinnerungen aller Zwerge seither beherrscht. Ihr seid verloren.

209. Die große Halle ist dunkel. In der Mitte erhebt sich eine doppelte Reihe von Säulen, gemeißelt wie die Stämme riesiger Bäume mit einem verästelten Maßwerk aus Stein, die das Dach tragen. Am unteren Ende von zwei der Säulen hat sich ein großer Spalt aufgetan, aus dessen Tiefe gemächlich Rauchwölkchen aufsteigen und sich in der Dunkelheit verlieren.

210. Dieses riesige Tor weist ein schwanförmiges Schlüsselloch auf, über dem in Elbenschrift das Wort "FINARFIN" geschrieben steht.

211. Nach alledem ist alles, was Ihr findet, ein brüchiger Schädel. Eingeritzt sind zwei Wörter: "DURINS FLUCH". Bei Deiner Berührung zerfällt das Gebein in Staub.

212. Bilbo springt mit einem Satz aus seinem Stuhl hoch! "Da gab's etwas, das ich unbedingt schreiben mußte — ich hoffe, es ist nicht zu spät!" Vgl. Absatz Nr. 1 in der Ergänzung.

213. Haldir nimmt die Augenbinde ab. "Ihr seid nach Cerin Amroth gekommen, in alter Zeit das Herz unseres Reiches. Hier blühen für immer die Winterblumen im immergrünen Gras, die gelbe Elanor, die bleiche Niphredil. Folgt dem Bach zu Galadriel.

214. Der Steinwall zerbricht, Bruchstücke fliegen in alle Richtungen und geben eine kleine Öffnung zu einem dunklen Korridor dahinter frei. Ein einziger großer Stein bleibt stehen. Er trägt die Inschrift: "Fragt nach der Zahl der Zwergenväter."

215. Die Geräusche Eurer Hacken und Schaufel widerhallen im Saal. Mit einem letzten, mächtigen Schlag wird ein kleiner Durchgang geräumt, hoch oben auf dem Trümmerhaufen, groß genug, daß selbst ein ausgewachsener Mann sich durchzwängen kann.

216. Tom Bombadil will nicht weiter mitgehen. Er gibt Euch den Rat, in Bree ein Gasthaus zu finden, das zum Tänzelnden Pony heißt und dessen Wirt den Namen Gerstenmann Butterblume führt. Von dort an werdet Ihr auf Euch selbst angewiesen sein, sagt er.

"Toms Reich endet hier, er wird es nicht verlassen, Tom hütet Haus und Hof, und Goldbeere wartet."

Dann dreht er sich um, wirft seinen Hut in die Luft und macht sich auf den Weg, wobei sein Gesang in der Dämmerung immer leiser wird.

217. Einst war Düsterwald (Mirkwood) als der große Grünwald bekannt. Dann kam Sauron der Feind und baute seinen großen Turm von Dol Guldur am südlichen Ende des Waldes und verwandelte ihn nach und nach, bis er zum Düsterwald wurde, dem Ort der bösen Wesen. Seine Verliese wurden von Saurons Magie so beeinflußt, daß die Gefangenen, selbst in seiner Abwesenheit, durch seine Gegenwart gequält wurden. Eine erst kürzlich hingekritzelte Bemerkung lautet: Nur von zwei Wesen ist bekannt, daß sie Dol Guldur betreten und durch einen geheimen Ausgang wieder entkommen sind. Das erste war der Zauberer, den man Gandalf den Grauen nennt. Der zweite ist das Geschöpf Smeagol, jetzt als Gollum bekannt.

218. Verborgen in den tänzelnden Schatten findet Ihr eine große steinerne Truhe. Sie weist Runeninschriften auf und ist mit einem komplizierten, verschlungenen Schnitzwerk verziert.

219. Ein kühler Schauer legt sich auf die Gruppe und das Licht flackert, ohne jedoch auszugehen. Eine hohle Stimme spricht halblaut, jedoch gut verständlich. "Ich spüre das Volk von Bilbo hier. Vielleicht gar jemanden aus edlem Geblüt."

"Stimmt, Ori", fällt eine zweite Stimme ein. "Aber die werden sich erst ausweisen müssen, bevor wir ihnen groß was erzählen."

Es sind keine Geschöpfe sichtbar hier, nicht einmal ein Gespenst.

"Wenn Sie die Überquerung nicht überleben", antwortet die erste Stimme, "dann sind sie für uns vollkommen nutzlos, mein guter Oin."

"Hmmph! Trotzdem müssen sie uns beweisen, daß sie nicht dem Schatten dienen."

"Orkenfedern!"

"Oh rasiere Dir den Bart!"

Der kühle Luftzug klingt ab, und Ihr blickt einander an. Wahrscheinlich beginnt die beklemmende Finsternis, Euch wirr im Kopf zu machen.

Ganz plötzlich ist der kühle Luftzug wieder da. "Versucht unser Elend zu enden, ob tags oder nachs, in der siebten Tiefe, wo die Geister schlafen.' Da, du alter Wackelbart, wie gefällt Dir das?"

"Habt acht, ich höre unsern Meister. Wir müssen zurück, ehe er unsere Abwesenheit bemerkt."

Wieder verschwindet der kühle Luftzug, und Ihr seid allein unter dem Stein von Moria.

220. Nach alledem ist alles, was Ihr findet, ein zerbrökelnder Schädel. Eingeritzt ist ein Wort: "MORIA". Bei Deiner Berührung zerfällt das Gebein in Staub.

221. Ihr klettert schnell an den Handgriffen nach unten auf die untere Stufe.

222. Diebe! ruft eine gebieterische Stimme. Die Kammer scheint leer, mit Ausnahme eines Paars Steinflügel. Aber die Stimme ist die eines Drachen. "Berühret meinen Hort und ich werde Euch in alle Ewigkeit verfluchen! Kommt näher und ich mache dieses Gemach zu Eurer Begräbniskammer!"

223. Der Troll, der sich hier auftürmt, ist ein Riese, selbst unter seinesgleichen. Kräftige Muskeln wölben sich unter seiner schuppigen Haut. In einer seiner massiven Hände hält er einen kleinen braunen Vogel. "Gandalf! Gandalf!" kräht der Vogel. Als der gigantische Troll den Vogel in seine schmutzige Tasche stopft und nach seiner Keule greift, scheint der Vogel zu sagen: "Gandalf, ich bin's..." doch seine Stimme erstickt in dem Leder. Das Monster nähert sich, seine Keule bedrohlich schwingend, und gibt ein gurgelndes Geräusch von sich, das ein Lachen sein könnte.

224. Wie seltsam. Dies könnte eine gefährliche Kletterpartie werden, denn die Wände dieses Schachts können jederzeit einstürzen, und doch habt Ihr Euch selten in größerer Sicherheit gewiegt. Ihr seht nun, was den hellen Schimmer verursacht: es ist ein Edelstein, größer und schöner als Ihr je einen erblickt habt. Ein blauer Saphir, in dessen Mitte das Bild eines goldenen Adlers sichtbar ist.

"Die Adler des Nordens hatten nie eine Gelegenheit, Bilbo für seinen Anteil bei der Vernichtung unseres Feindes, dem Drachen Smaug, zu danken", sagt eine Stimme aus dem Edelstein. Wir präsentieren dies als ein Geschenk für seine Leute, die Hobbits, in deren Händen das Schicksal von Mittelerde ruht. Wir werden Euch in einer Zeit höchster Not zu Hilfe kommen, aber nur, wenn diese Not am größten ist. Nur einer von Bilbos Leuten kann uns rufen, dies ist unser Geschenk an sie. Wir hoffen, daß die Zeit nie kommen wird, in der Ihr den Edelstein der Adler, das Auge von Manwe, brauchen werdet."

225. Das Buch berichtet von den schlimmen letzten Minuten von Balins Volk. Oin wurde vom Aufseher im Wasser gepackt, Loni und viele andere fielen beim Versuch, die Ostpforte zu nehmen. "Wir können nicht hinaus!" der Schreiber verzweifelt. "Das Ende naht... Trommeln, Trommeln aus der Tiefe. Sie kommen!" Dann herrscht Ruhe.

226. In der Ferne hört Ihr wütende Worte - es ist ein Schwarzer Reiter im Streit mit dem Mann, der vorhin so rüde zu Euch war. Der Schwarze Reiter hebt sein Schwert, und der

Todesschrei hört sich entsetzlich an. Zum Glück reitet der Schwarze von dannen, aber wer weiß, was noch lauert.

227. Eine hobbitgroße Gestalt sitzt auf dem Thron und betrachtet Euch mit übertriebener Fröhlichkeit. Es ist Frodo! — aber nicht der Frodo, den Ihr kennt. Er ist zu einem Gespenst geworden, zu einem Schatten, unter der Macht des Dunklen Herrn von Mordor. "Seid gegrüßt, meine Freunde. Schaut nicht so bekümmert, ich verstehe jetzt alles. Die Wahrheit. Gandalf hat uns alle getäuscht. Er hat sich weder um Bilbo gekümmert, noch um mich, noch um das Auenland. Niemand kümmert sich um die Beutlins, außer dem Ring, und Sauron hat den Ring geschmiedet. Nur Sauron kümmert sich um das Auenland, er hat den Ring gemacht, um uns allen zu helfen. Er hätte ihm niemals entwendet werden dürfen; selbst die Elben geben zu, daß er sein Eigentum ist, und es ist unsere Hobbitsche Pflicht und Redlichkeit, gestohlenes Gut zurückzugeben - nicht, es zu zerstören. Gandalf wollte den Ring zerstören. Gandalf ist böse, nicht der Dunkle Herr." Töricht wie Du bist, versuchst Du, Deinen früheren Freund von Saurons Sache abzubringen. "Die Feinde von Mordor müssen sterben", brüllt der gespenstische Frodo und greift Euch an.

228. Der Mallorn-Baum ist überraschend einfach zu besteigen; seine Äste sind stark und unbiegsam. Kein Wunder, daß die Bewohner von Caras Galadon ihre Behausungen in den Bäumen gebaut haben, überlegst Du, als Du Deinen Blick sorgfältig über die Gegend schweifen läßt.

229. Es ist ein langer, harter Kampf. Schließlich zwingst Du Deinen Gegner zu Boden und drückst seine Schultern flach. Belegcam grinst: "Du bist wirklich stark. Es ist lange her, seit ich einen solchen Wettkampf focht. Möge Dir Deine Stärke Dein Leben lang erhalten bleiben.

230. Ein schöner, großgewachsener junger Elbe schläft auf der Erde. Als Ihr Euch nähert, wacht er auf und lächelt. "Ihr Leute aus der Gemeinschaft! Soeben hatte ich einen seltsamen Traum. Darin sah ich den Osten dunkel werden, bis die Dunkelheit vollkommen war und Lorien darin unterging. Alles schien verloren, aber plötzlich kam ein Licht aus dem Westen und sagte mir, Ihr würdet bald kommen. Es gab mir ein Rätsel auf, das ich Euch geben sollte. Redet weiter mit mir, und ich werde es Euch sagen."

231. Die Kreatur, die sich nähert, ist ein Balrog, ein Geist aus bösen, alten Zeiten. Vor Äonen wurden sie vom Dunklen Herrscher Morgoth zum Dienst für das Böse verleitet. Er machte sie zu seinen grausamsten Kriegern und verlieh ihnen viel Macht. Nur ein Zauberer, der die ganze Kraft seines Zauberstabs anwendet, kann dieses Monster besiegen; entweder ein Zauberer oder einer, der noch größere Macht in sich vereinigt.

232. Gimli vergißt die Pechsträhne, die die Gefährten kürzlich erlebt haben, und ist von der Ansicht des Steines sichtlich erregt. "Diese Säule markiert die Stelle, an der Durin zum ersten Mal in den Wasserspiegel geschaut hat. Laßt uns selbst auch hineinschauen, bevor wir weitergehen."

233. Dies ist der Versammlungssaal des Rats von Elrond. Auf dem Podest stehen viele Stühle; diese Halle wird von Elrond zur Besprechung aller wichtigen Angelegenheiten benutzt.

234. Erestor streicht sich voller Konzentration über das Kinn. “Natürlich gibt es die Geschichten von dem Trollschläger, einer Waffe von großer Gewalt, von der man glaubt, sie sei oben auf dem Hügel der Zähne über Bruchtal vom mächtigen Elben-Herrn Gil-galad selbst vergraben worden.”

235. Du schaust Dich um und bemerkst im Westen einen riesigen Mallorn-Baum. Dies muß das Heim von Galadriel und Celeborn sein. Im Osten erkennst Du den großen Fluß Anduin und dahinter eine dunkle Masse von Bäumen. Das muß der Düsterwald sein. Eine dunkle Wolke liegt ausgebreitet darüber, das muß Dol Guldur sein, die nördliche Zitadelle des Dunklen Herrschers.

236. “Nun ist die Reihe eigentlich an Aragorn, dem Sohn des Arathorn”, sagt Elrond.

“Doch leider kann er nicht unter uns weilen. Das Geborstene Schwert ist Narsil, das Schwert von Elendil, das vor langer Zeit in der Schlacht gegen den Feind zerbrochen wurde und dessen Bruchstücke seit vielen vielen Jahren verloren sind. Sie müssen gefunden werden, damit das Schwert neu geschmiedet werden kann.” “Isildurs Fluch ist der Eine Ring, der Ring von Sauron. Er wurde vom Halbling Bilbo gefunden, den wir heute hier ehren. Der Ring ist unsere größte Gefahr, aber zugleich vielleicht unsere einzige Hoffnung. Über diese Dinge hat Gandalf viel zu erzählen…”

237. Das Buch fährt auf einer nicht befleckten Seite fort. “Damit sie nicht in böse Hände falle, nahmen wir Durins mächtige Axt und versteckten sie, wo wenige sie finden würden, geschützt von vielen Fallen und Wächtern. So gut versteckten wir sie, daß man sie allein mit dem Zeichen der Königin Galadriel wieder finden konnte. Und dieses Zeichen warfen wir in den Schacht von Durins Kamin.

238. Auf einem Zettel, der an der Kiste hängt, steht:

“Ich, Lotho Sackheim-Beutlin, Gebieter über das Auenland, erkläre mich hiermit einverstanden, in alle Ewigkeit der Sharkey Transportgesellschaft das beste Pfeifenholz zu liefern, das im Auenland wächst, im Austausch gegen Maschinen und taugliche Leute, die mir bei meinen Verbesserungen im Auenland beistehen können.

Gezeichnet: Lotho Sackheim-Beutlin

239. Auf dem Boden liegt ein Skelett, ein Mann, der vor vielen Jahren in diesem Steinhügel gestorben ist. Er ist mit Fetzen bedeckt; schon auf den ersten Blick sieht man, daß er kein Prinz und kein Soldat war. Ein Grabräuber vielleicht? Wenn ja, dann hätte er sich kaum schlechtere Gräber zum Plündern aussuchen können. Sein einziger Fund war ein Edelstein, den er noch immer in seiner geballten Faust hält, aber offenbar lebte er nicht lange genug, um ihn hier herauszuschaffen.

240. Die Schriftrolle trägt ein Datum, das hundert Jahre zurückliegt, und ihr Inhalt lautet: "Die Festung von Dol Guldur ist gut bewacht. Es wäre Torheit, sie ohne den Vorteil der Überraschung anzugreifen, doch dies wird durch die Wachtposten östlich von Dol Guldur vereitelt, mit Ausnahme des Waldlabyrinths im Süden. In diesem Labyrinth gibt es zahlreiche Spinnen und Monster (es wurde offenbar als ein Ort gebaut, in dem die Gefangenen gefoltert wurden, aber ich habe an der Ostseite unterhalb des Rasens mit den Statuen einen geheimen Ausgang eingelassen). Durch diesen Ausgang können wir an den Wachen vorbeikommen." Die Schriftrolle trägt als Unterschrift das "G", Symbol von Gandalf.

241. "Der letzte Wächter muß mit Namen aufgerufen werden ... "

242. Die Schriftrolle trägt ein Datum, das hundert Jahre zurückliegt, und darin steht: "Die Festung von Dol Guldur ist zehn Ebenen hoch, vom tiefsten Kerker bis zum höchsten Turm. Im Innern sind viele Orks und dunkle Zauberwesen, aber der entsetzlichste Bewohner ist der Neuromancer, der eigentlich der Hexenkönig von Angmar ist, der hier eine neue Gestalt gefunden hat. Ich flehe den Weißen Rat an, einen Angriff vorzubereiten; man kann hoffen, daß die Enthüllung Saruman weniger unnachgiebig machen wird." Unterzeichnet ist das Schriftstück mit "G", offenbar die Signatur von Gandalf.

243. Der Wasserfall hat für Legolas eine spezielle Bedeutung. Er erzählt die Geschichte von Nimrodel und Amroth, zwei Elben, die sich inbrünstig liebten. "Als die Zwerge das Böse in den Bergen weckten, flohen viele Elben aus Lothlorien. Und Amroth wartete, daß sie in die Elbenhimmel im Süden kommen würde, aber Nimrodel war in den Weißen Bergen verschollen und wurde niemals mehr gesehen. Doch dieser Wasserfall erinnert sich an sie, denn wenn Ihr ganz genau hinhört, dann vernehmt Ihr ihre singende Stimme durch das Rauschen hindurch."

244. "Der Nazgul windet sich. Ihr habt das Gefühl, daß er nicht ganz tot sei, sondern nur seine gegenwärtige Gestalt verlasse und formlos und entehrt nach Mordor zurückkehre. Eine dünne, aber entsetzliche Stimme sagt: "Die Stunde von Sauron ist nicht mehr fern! Dein Verhängnis ist nahe!"

245. "Also gut!" der Mann bricht in Schluchzen aus. "Ihr wißt die Wahrheit über den armen, armen..." er versucht sich zusammenzureißen, und nach einigen Minuten fährt er fort: "Er wollte herausfinden, was mit Nob Appledore passiert war, er ging an jenen Ort und schnüffelte herum. Und sie haben ihn umgebracht! Ich hab's gesehen. Aber Ihr dürft es niemandem erzählen. Sie werden uns alle umbringen"

246. Ihr rennt achtmal um den Hügel. Es ist anstrengend, selbst für so unermüdliche Elben wie Legolas und Bragolhir. Legolas gewinnt - ganz knapp. "Nessa selbst hätte sich nicht mehr angestrengt", keucht Bragolhir. "Mögen Euch die Valaren segnen."

247. Earendils Stern ist das Licht der Silmaril, das von dem heldenhaften Menschen Beren Einhand der Eisenkrone von Morgoth dem großen Feind entwendet wurde. Der Silmaril

wurde vom Seemann Earendil, der die Valaren um Beistand gegen Morgoth anflehte, mit nach Westen genommen. Der Silmaril wurde von den Valaren in ein Schiff verfrachtet und geheiligt und Earendil zum Kapitän des Schiffs ernannt. Spät nachts und frühmorgens kann man seither den Stern von Earendil sehen, ein Symbol des Untergangs des Bösen. Die Macht dieses Sterns ist so groß, das seine Reflektion manchmal in den magischen Teichen zu sehen ist, die von Ulmo heiliggesprochen wurden, dem Vala des Wassers, der seine Freundschaft mit den Elben und den Menschen selbst in Zeiten des Exils gleichermaßen aufrechterhielt.

248. Galadriel fährt weiter: “Nehmt beliebige meiner Hauptleute mit, selbst den Herrn Celeborn. Noch bleibt die Zeit, um nach Bruchtal zurückzukehren, wenn Ihr Euch beeilt, und um Hilfe von Elrond zu holen. Auch gebe ich Euch die Möglichkeit großer Macht und Gefahr…”

“An der Westseite dieser Kluft werdet Ihr einen Eingang finden, der zu einer unterirdischen Region führt, die ich vor langer Zeit verschlossen habe. Sie stelle eine Verbindung nach Moria her, doch als Durins Fluch sich regte, erwachten auch andere böse Geister, weshalb ich gezwungen war, den alten Eingang schließen.”

“In seinen Höhlen lauern große Gefahren, aber auch große Schätze der Weisheit und Macht. Wenige würde sich hineinwagen, noch weniger haben die Macht, den Versuch zu wagen. Nur in Zeiten der Verzweiflung wie der gegenwärtigen übergebe ich jemandem den Schlüssel. Nehmt ihn, wenn Ihr diese Gefahr auf Euch nehmen wollt.”

“Wenn Ihr erfolgreich seid, findet Ihr möglicherweise einen Weg, die Suche nach dem Ring zu retten!”

249. Seid gegrüßt, Besucher. Ich bin Linwen,” sagt eine wunderschöne Elbenstimme zur Begrüßung. Sie wendet sich Euch zu und sagt: “Bald werde ich abreisen und entweder dem Schatten und dem Feind entfliehen oder sterben. Welcher Kummer macht Euer Herz so schwer?”

250. Viele der Seiten sind beschädigt, bis schließlich auf einer zu lesen ist: “Von Mahal, der den Naugrim schuff, ich…”

251. Ein Elbe schießt Pfeile auf ein Ziel. Er sieht Euch an und sagt: “Ich bin Urthel. Willkommen, Fremde, in Caras Galadon, dem Herzen des Elbenreichs in Mittelerde. Mögen die Sterne Euer Antlitz bescheinen.

Urthel ist ein herzlicher und freundlicher Geselle, und Ihr redet über vieles, unter anderem kommt Ihr auch auf seine Übungen im Bogenschießen zu sprechen, und Ihr bewundert die Sicherheit, mit der seine Pfeile ihr Ziel erreichten. Urthel ist sichtlich erfreut über das Kompliment. Er beschließt, Euch seine Hilfe anzubieten. “Ich weiß, Ihr seid auf einer gefährlichen Reise. Man hält mich für einen guten Bogenschützen und für einen noch besseren Lehrer. Ich kann einem von Euch die Kunst des Bogenschießens beibringen, wenn Ihr die Muße habt. Nehmt Ihr Urthels Angebot an? (Y/N)

252. “Vor Euch seht Ihr einen großen dunklen Teich, in dessen Mitte drei lebensnahe Granitstatuen stehen, wie Menschen in schweren Gewändern. Ihr beleuchtet die Stelle, an der ihre Gesichter sein müßten und seht einen Ausdruck von Überraschung und Entsetzen. Das Wasser selbst ist still und ganz schwarz.”

253. Ihr lest einen Hinweis: “Dies ist Galadriels Zeichen. Es ist ein Symbol der Freundschaft der Eldar und der Naugrim. Zwei davon wurden vor langer Zeit von Königin Galadriel an König Durin übergeben, als er ihr während der Alten Kriege half, Sauron zu entfliehen. Man weiß nur von einem einzigen anderen Zeichen, das noch in Moria existiert. Es dient als Schutzmaßnahme, die verhindert, daß Durins Axt in feindliche Hände fällt. Die andere ist das Goldene Rad. Denn nur mit diesen beiden Dingen kann Durins Axt zurückgewonnen werden.

254. Zu Eurem Entsetzen erkennt Ihr die dunkle Gestalt, die den Abgrund überquert, eine Gestalt aus den Alpträumen aller Elben - einen Balrog von Morgoth. Während der Kriege des Ersten Alters von Mittelerde starben viele elbische Helden durch diese dämonischen Kreaturen: Fingon, Ecthelion, selbst der große Feanor. Von allen Elbenflüchen von Mittelerde ist nur Sauron tödlicher. Ihr seid verloren.

255. Dies ist die Halle des Ersten Vaters, das Herz des Zwergenvolks auf Erden. Zu Eurer Überraschung haben die Orks diese Gruften nicht vandalisiert, wie man es von ihnen gewöhnt ist. Es gibt zahlreiche Steinsarkophage her, mehr als Ihr je zu Gesicht bekommen habt. Sie sind mit alten Inschriften in der geheimen Zwergensprache bedeckt.

“Dies ist kein Grab.” Gimli lenkt Eure Aufmerksamkeit auf eine Steinmarkierung. “In Zeiten großer Not wird Durins Werkzeug den Weg weisen…”, liest er. “Allein, ich weiß nichts über dieses Kennzeichen, noch über seine Bedeutung. Es wurde nicht erwähnt in den Legenden, die den Fall von Khazad-dum überlebten. Es ist offenbar eine Art Schranke, aber wohin?”

256. Na, wenn das keine Überraschung ist. Die Nase ist ein wenig verwittert und das Gewand hat bessere Tage gesehen, aber es soll ohne Zweifel den alten Zauberer Saruman darstellen. Was für ein seltsamer Ort für eine Statue. Aber wer weiß, vielleicht steckt hier mehr dahinter, als man meint.

257. Du streichst behutsam die zerknitterten, mit Bierflecken besudelten Seiten der Schriftrolle glatt und entzifferst die ungeübte Handschrift eines Verfassers, der wohl kaum des Schreibens kundig war. Das Wort “ORTHANC” ist zu lesen, zusammen mit dem gestrigen Datum. Beides ist ausgestrichen, und darunter ist das Wort “ISENGARD” deutlich zu sehen.

258. In kräftigen Schriftzügen steht geschrieben: “Galadriel hat ihren Einflußbereich bis zu dem Paß hoch über Lothlorien ausgeweitet. Selbst der Geist von Caradhas beugt sich nun ihrem Willen und gewährt das ganze Jahr hindurch einen sicheren Durchgang. Um die Macht der Herrin anzurufen, sprecht Ihren Namen zu dem Geist.”

ÜBER DEN VERFASSER

J.R.R. Tolkien wurde 1892 in Südafrika geboren, kam jedoch bereits 1896 nach England. Er studierte an der Universität Oxford, wo er später eine Professur für Philologie innehatte und sich hauptsächlich mit dem Studium von Texten in Alt- und Mittelenglisch befaßte. Sein Essay "Beowulf - the Monsters and the Critics" (1936), mit dem er sich gegen die Gelehrten richtete, die Beowulf nicht als ein literarisches Werk sehen wollten, das als vergnügliche Unterhaltung gedacht war und nicht als ein Text für linguistische Analyse, gilt nach wie vor als eines der wichtigsten Essays in der Geschichte der Kritik altenglischer Literatur. Tolkien besorgte auch eine frühe Übertragung des mittelenglischen Gedichts "Sir Gawain and the Green Knight". Seine Liebe zur phantastischen Literatur bewegte ihn schließlich dazu, eigene Werke auf der Grundlage eines Fantasy-Universums mit dem Namen Mittelerde zu schaffen.

Er begann mit dem "Book of Lost Tales" im Jahre 1917, welches später das Fundament für das posthum veröffentlichte "Silmarillion" bildete. Es entstand nicht allein aus Tolkiens Liebe zur Literatur heraus, sondern auch aus seiner Liebe zur Sprache an sich; er schrieb es in seiner imaginären Elbensprache, und immer mehr drängte es ihn, Erzählungen zu schreiben, in der diese Sprache ihren logischen Platz fand. Tolkien benutzte Mittelerde als Hintergrund seines ersten Fantasy-Buches, "The Hobbit". Dieses ursprünglich als Kinderbuch gedachte Werk, das 1937 herauskam, wurde sofort zu einem Klassiker, der bei den Lesern spontan den Wunsch nach einer Fortsetzung entstehen ließ. An dieser Fortsetzung arbeitete Tolkien über zehn Jahre lang. Dies war "The Lord of the Rings", veröffentlicht in drei Bänden zwischen 1954 und 1956. Sein Werk fand großen Anklang, aber erst mit der Taschenbuchausgabe in der Mitte der sechziger Jahre begann Tolkiens Phantasiewelt die breite Öffentlichkeit in ihren Bann zu ziehen.

Und dieser Bann entwickelte sich zu einem Kult, der unzählige Nachahmer fand (vielleicht zu viele); zweifellos verdankt das Genre der Fantasy-Literatur, der in den siebziger Jahren um sich griff, seine enorme Popularität im wesentlichen dem "Herrn der Ringe" von Tolkien.

Es war dieser Fantasy-Boom, der die Schaffung von Fantasy-Rollenspielen inspirierte und die ganzen Computer-Rollenspiele, die sich anschlossen. Nach seiner Pensionierung vom Universitätsdienst im Jahre 1959 brachte Tolkien die restlichen Jahre seines Lebens mit der Arbeit an "Silmarillion" zu, einem Zyklus, dessen komplexe Mythen Mittelerde zugrundelagen, und dessen Anfang auf "The Book of Lost Tales" aus dem Jahre 1917 zurückverfolgt werden kann. Nach seinem Tod im Jahre 1973 übernahm sein Sohn Christopher die Zusammenstellung und Herausgabe des Silmarillion, das 1977 in Buchform erschien. 1978 kam ein Trickfilm der ersten Hälfte von Tolkiens Sagenepos heraus; daneben gibt es eine Reihe von Zeichentrickfilmen, Comic-Books, Computerspielen, Rollenspielen und selbst eine Harvard-Parodie auf der Basis von Tolkiens Meisterwerk. Tolkien war ein gläubiger Katholik, dessen religiöse Einflüsse selbst durch das Fantastische hindurch, sowohl im Silmarillion wie auch im "Herrn der Ringe", unverkennbar sind.

Tolkien war ein Mitglied einer elitären Bruderschaft von Universitätsdozenten in Oxford, die sich die "Inklings" nannten, und zu denen auch Tolkiens enger Freund C.S. Lewis gehörte,

den Tolkien nachhaltig zur Bekehrung zum Christentum beeinflußte. Lewis wurde später zu einem der bestbekannten Populärtheologen des 20. Jahrhunderts und ferner der Autor der berühmten "Chronicles of Narnia". Tolkien war sehr stolz auf seine deutschen Ahnen, obwohl er 1938 eine Übertragung ins Deutsche verhinderte, als der Verleger ihn zur Unterzeichnung eines Formulars zur Bestätigung seines Ariertums aufforderte.

Tolkiens Liebe zu eskapistischer Fantasy war grenzenlos und ohne Kompromisse. Sein Essay "On Faerie Stories" ist eines der überzeugendsten Pladoyers für das Genre. Während manche Literaturkritiker der Anziehungskraft der Sagen gegenüber immun waren, fand er doch auch in Literatenkreisen unzählige Bewunderer, u.a. Dorothy Sayers, Ursula K. LeGuin und W.H. Auden, und natürlich Millionen von Fans. "Die Hobbits" und "Der Herr der Ringe" erscheinen nach wie vor auf der Liste der zehn Bestseller aller Zeiten. Schon heute kann man sagen, daß sein Werk in die Weltliteratur eingehen wird. Tolkien wird auf jeden Fall als einer der wichtigsten Autoren des 20. Jahrhunderts anerkannt – und als der größte unter den Fantasy-Writers.

(Für weitere Einzelheiten über Tolkiens Leben verweisen wir auf die Biographie von Humphrey Carpenter.)

CREDITS

Executive Producer	Brian Fargo
Programming	Troy Miles
Designer	Paul Jaquays, Scott Bennie, Troy A. Miles, Bruce Schlickbernd
Producer	Scott Bennie
Assistent Producer	Bruce Schlickbernd
Artists of Middle Earth	Charles Weidman III (Maps), Todd Camasta, (Cartoons/ Portraits/Character Animation), Bruce Schlickbernd, (Character Animation), Scott Biesar, (Character Animation)
Musicians of Middle Earth	Charles Deenan (Original Score), Kurt Heiden (Adaptation for MS-DOS Machines)
Programming Assistance	Jim Sproul
Production Assistance	Bruce Schlickbernd, Wes Yanagi
Playtesters of Middle Earth	Jacob R. Buchert III, Vince DeNardo, Hayato Ochiai, Tom Decker
Manual Illustrations	Charles H.H. Weidman III
Manual	Scott Bennie, Paul Jaquays, Bruce Schlickbernd
Manual Design	Vince DeNardo

Paul Jaquays would like to thank Rick Britton, Terry Amthor and Kevin Barratt of Iron Crown Enterprises for their assistance.

GLOSSAR

Bag End	Beutelsend
Bagend	Beutelsend
Baggins	Beutlin
Barrow Downs	Hügelgräber-Höhen
Barrow Wights	Grabhügel-Geister
Battle Plain	Walstatt
Black Riders	Schwarze Reiter
Brandy Hall	Brandychloß
Buckland	Bockland
Butterbur, Wilbur	Butterblume, Gerstenmann
Crickhollow	Krickloch
Dark Lord	Dunkler Herrscher
Dark Tower	Der Dunkle Turm
Dead Marshes	Totensümpfe
Dimrill Dale	Schattenbachtal
Dragon	Drache
Dwarves	Zwerge
East Woods Ruins	Ostwald-Ruinen
Elderdays	Altvorderenzeit
Elves	Elben
Ettenmoors	Ettenöden
Fatty Bolger	Dick Bolger
Field of Celebrant	Ebene von Celebrant
Flett	Flett (Baumhaus)
Gandalf the Grey	Gandalf der Graue
Gap of Rohan	Pforte von Rohan
Greenhill Country	Grünbergland
Grey Mountains	Graues Gebirge

Halfling	Halbling
Helm's Deep	Helms Klamm
Hobbiton	Hobbingen
Iron Hills	Eisenberge
Langstrand	Lange Küste
Little Delving	Lützelbinge
Longbottom	Langgrund
Loudwater	Lautwasser
Magic Rings	Zauberringe
Mallorn	Mallorn (Baum)
Michel Delving	Michelbinge
Middle Earth	Mittelerde
Mirkwood	Düsterwald
Misty Mountains	Nebel-Gebirge
Mithril	Mithril (Edelmetall)
Mount Doom	Schicksalsberg
Mountains of Shadow	Schattengebirge
Northern Waste	Nördliche Öde
Old Forest	Alter Wald
Old Forest	Alter Wald
Orcs (Goblins)	Orks
Prancing Pony	Tänzelndes Pony
River Hoarwwell	Fluß Weissquell
R. Brandywine	Fl. Brandywein
R. Bruinen	Lautwasser oder Bruinen
R. Gladden	Fl. Schwertel
Ranger	Waldläufer
Redhorn Pass	Rothorn-Paß

Rings of Power	Zauberringe
Ringwraiths	Ringgeister
Rivendell	Bruchtal
River Hoarwell	Fl. Weißquell
River Shirebourn	Auenbronn
Sackville-Baggins	Sackheim-Beutlins
Samwise Gamgee	Sam Gamdschie
Saruman the White	Saruman der Weiße
Shire	Auenland
Sorcerer	Hexer
South Downs	Südhöhen
Strider	Streicher
Sutherland	Süderland
The Last Bridge	Die Letzte Brücke
The Least of the Rings	Der Minderste der Ringe
The Lonely Mountain	Der Einsame Berg
The One Ring	Der Eine Ring
Tooks (hobbit family)	Tuks
Tower Hills	Turmberge
Underhill	Unterberg
Wanderer	Walkers
Weather Hills	Wetterberge
Weathertop	Wetterspitze
White Downs	Weiße Höhen
Willow Bottom	Weidengrund
Witch King	Hexenkönig
Wizard	Zauberer
Wold	Ödland

HINWEIS



ELECTRONIC ARTS ®

Langley Business Centre,
11-49 Station Road, Langley,
Berks, England
Tel: (0753) 49442

Y63501GM